мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



№ 1
2001

Doom III

BLACK&WHITE

"CHEAT"-парад

Metal Gear Solid 2
(playstation 2)

П@УТИН@

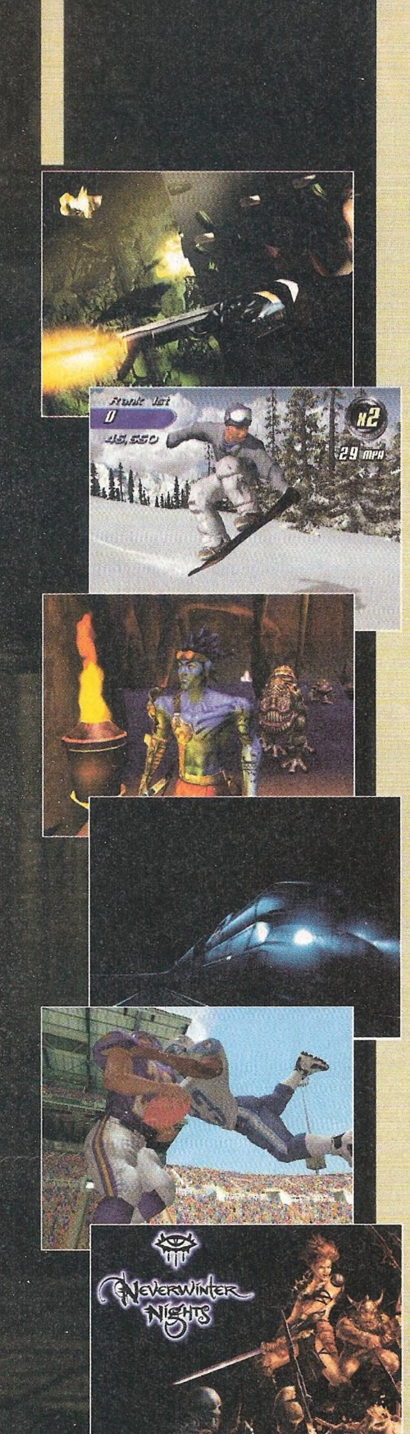
Fallout: TACTICS
Brotherhood of Steel

+ Постер

ISSN 1609-9001
9 771609 900008 01>



Intro

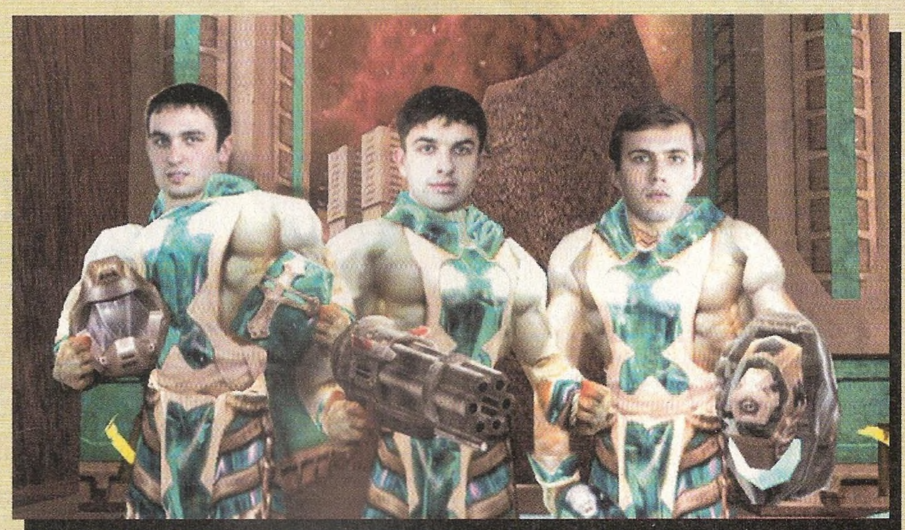


Наверное, думаете, что мы сейчас будем с вами знакомиться? Доказывать, что наш журнал самый интересный и занимательный в своем роде, и те деньги, что вы на него потратили, — это ваше лучшее вложение? Не знаем, так это или net (это уже вам решать), но одно можно сказать с уверенностью: вы держите в руках **первый** номер **первого** украинского журнала, полностью посвященного виртуальным развлечениям вообще и компьютерным играм в частности.
Мы говорим «первого», так как думаем, что в нашей стране еще не было (а теперь уже есть) издания, которое давало бы полную информацию о том, что происходит сейчас на игровом рынке. А происходит там много интересного. Как сказал один умный человек, «...it's a great time to be a gamer!». Игровая индустрия переживает настоящий бум. Такое чувство, что компании-производители игрового железа с цепи сорвались. Все вдруг решили выпустить самые совершенные и навороченные консоли, видеокарты и т.д. и т.п. — причем одновременно. И разработчики игр туда же. Каждый обещает, что игра его станет если не революцией в своем жанре, то маленьким восстанием точно. И, что самое странное, большинство свои обещания сдерживают, чего раньше, в общем-то, не наблюдалось.

Короче говоря, с их стороны все просто отлично, грех нам жаловаться. Остается две небольшие проблемы. Во-первых — что выбрать, во что поиграть в первую очередь? И тут вам на помощь приходим мы. Журнал все-таки игровой, надеюсь, вы этого еще не забыли. И, во-вторых, где взять презренный металл, чтобы купить если не Xbox за 900 у-уу-у.е, то, хотя бы, PlayStation 2 за каких-то жалких 700 баксов (извините, что издеваемся).
Ну-ну, парень, не расстраивайся, не купишь железяку — больше времени на свежем воздухе проведешь (народная мудрость) и прочитаешь обо всем в нашем издании.

В общем, если ты играешь в компьютерные игры (а раз уж купил этот журнал, то, наверное, хоть в тетрис ты да играл), если у тебя есть чувство юмора (желательно черного) и маленькая частичка обезбашенности.., быстрее переворачивай страницу и читай до посинения (маленькое предупреждение — не порви журнал, когда будешь добираться до третьего Дума).

А потом смело начинай шпилить!



Содержание

Industpи

Ubi Soft штурмует Ministry of Sound

Компания Ubi Soft приобрела лицензию на использование знаменитого клубного движения Ministry of Sound в целой линейке своих продуктов для PlayStation 2, Xbox и PC. Первая игра должна была появиться уже в середине мая этого года.

Массовые увольнения в EA

По сообщению информированных источников внутри компании, после закрытия Ultima Online 2 и увольнения 80 сотрудников Origin боссы Electronic Arts предприняли новые радикальные шаги. Было уволено еще 85 сотрудников OSI, 40 сотрудников из Kesmai Studios, 35 — из Westwood и Bullfrog; закрыты Battletech, Air Warrior 4 и один из проектов по Вселенной Harry Potter. Кроме того, Гордона «Tyrant» Уолтана перевели на Sims Online. Но, что самое страшное, — это, скорее всего, ещё не всё...

IBM приготовила свой ответ ICQ

Компания IBM подготовила свой ответ MSN Messenger и ICQ. Разработка под кодовым названием «SashJab» позволяет пинговать, отсылать и принимать e-mail, посылать SMS, заниматься поиском в Сети и обмениваться файлами.

Capcom сосредоточилась на приставках

Компания Capcom решила сократить свое присутствие на рынке аркадных автоматов и сконцентрироваться на рынке приставок следующего поколения. По словам управляющего делами компании, Хедзи Ошима, это решение может привести к сокращению нескольких десятков сотрудников компании. Что касается приставочного рынка, то здесь основной упор будет сделан на серии Street Fighter и Resident Evil.

Льётся песня на просторе

Крупнейший развлекательный парк Японии, Neo Geo World, прекратил свое существование 31 марта этого года. Основной причиной называется резкое падение интереса к рынку аркадных автоматов и финансовые проблемы владельца парка, SNK. Теперь вместо Neo Geo World будет открыт караоке-центр.

Мал, да удал

В качестве ответа Intel, которая анонсировала выпуск Pentium 4 на 2 ГГц уже в третьем квартале этого года, компания AMD объявила о новой линейке процессоров под кодовым именем «Clawhammer». Новое решение намного меньше Pentium 4 и намного дешевле в массовом производстве. «Clawhammer» отличается не только меньшим размером, но и новой архитектурой, увеличивающей производительность в три раза, по сравнению с нынешним поколением Athlon. О сроках выхода «Clawhammer» пока ничего не сообщается.

Blizzard следит за тобой

Компания Blizzard незаметно для своих поклонников изменила основные правила лицензионного соглашения сразу после патча 1.06 для Diablo 2. Новые правила позволяют компании следить за клиентами Battle.net, используя закрытые данные и информацию о IP адресах в своих собственных целях. Официальные представители Blizzard утверждают, что данные меры необходимы для выявления пиратских копий игры, но ведь, учитывая то, что каждый диск обладает уникальным CD key, использование пиратских копий становится невозможным. Два пользователя с одним и тем же CD key не могут играть на Battle.net одновременно. Зачем тогда шпионить?

Honda покоряет игроков

Автомобильный гигант, компания Honda, объявила о желании покорить компьютерный игровой рынок серией ультрареалистичных гоночных симуляторов. Первый игровой автомат появится на японском рынке уже в июне этого года. Разработчики обещают потрясающую графику, реальные погодные эффекты и продвинутую физическую модель. Цена мотоциклетного автомата составит $47300, а автомобильного — $80000. Предполагается, что в будущем обе игры будут перенесены на приставки следующего поколения и PC.

Xbox на колесах

Microsoft готовится к глобальному туру по городам США с промо-акцией своей первой приставки следующего поколения Xbox. Топ-менеджеры Microsoft намерены продвигать свою разработку так же, как в свое время делали это Sega и Sony, обкатывая свои приставки в многомесячных поездках. Кроме летнего путешествия по пятидесяти городам компания намерена установить около 10000 демонстрационных киосков во всех уголках мира. Маркетинговая компания с бюджетом в 500 млн. долл. США стартовала на майской выставке развлечений E3 и продлится 18 месяцев во всех точках планеты. При этом основной упор кампании будет сделан на спортивные игры, среди которых значатся такие эксклюзивные разработки как: Madden NFL Football 2002, NASCAR 2002, NBA Live 2002, Tiger Woods Pro Tour Golf 2002 и NHL 2002.

Приставки как будущее сетевых игр

По сообщению Red Herring обилие многопользовательских проектов может вызвать коллапс рынка игр для PC. Все больше компаний готовятся перебраться на приставки следующего поколения. EA мечтает перекинуть Harry Potter и Sims Online на PS2 и Xbox. Activision надеется срубить дополнительные деньги с поклонников приставок, выпуская Star Trek Online. А Nintendo готовит сетевую версию Pokemon для своей собственной платформы Gamecube. Предполагаемый Pokemon Championship поможет тысячам игроков проверить свое мастерство в управлении покемонами в глобальном многопользовательском мире. Не удивительно, что продюсер компании Verant (создатели Everquest и Star Wars Galaxies) тщательно исследует приставочный рынок, надеясь анонсировать свою следующую разработку уже эксклюзивно для приставок следующего поколения. И это вполне логично. Нынешние 330 тысяч подписчиков Everquest приносят компании ежемесячный доход в $1.65 млн. долл. США. Не так плохо для достаточно старого продукта. Теперь становится понятно, почему все компании стремятся создавать собственные сетевые игры.

По материалам rgw.ru

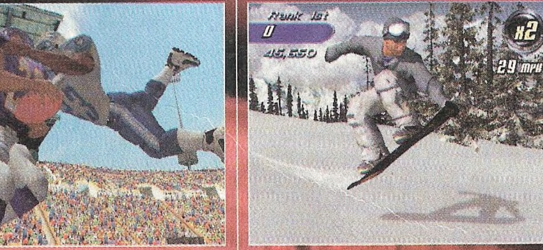
Gamestock 2001

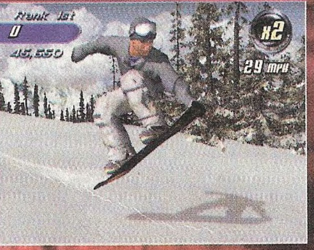
Microsoft постоянно затевает что-то интересное, поэтому не было ничего удивительного, когда издатель пригласил со всего мира прессу на организованную им выставку видеоигр, которая посвящалась PC и Xbox. Вот обо всех впечатлениях и тенденциях оной и хотелось бы вам рассказать.

«Microsoft Land», расположенный в лесистой области недалеко от Сиэтла, пережил наплыв одновременно 170 журналистов со всего мира, которые в несколько минут наполнили залы огромного «Conference Center» и, беседуя и громко смеясь, дружно разоряли буфет, угощаясь предоставленными издателем завтраками. А в нескольких метрах от них, в отдельном зале, компетентное собрание пересматривало последние детали web-политики Microsoft.











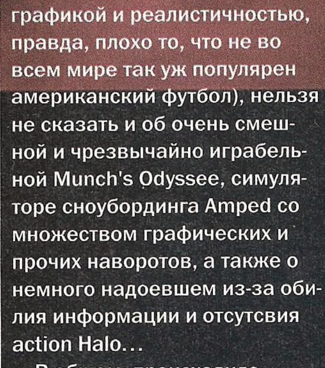
GAMESTOCK 2001 — ежегодная выставка, посвященная компьютерным играм, — началась!

Во время выставки публика увидела многих известных и находящихся на самом пороге славы личностей игрового мира. Это и Chris Taylor — создатель Total Annihilation и Dungeon Siege — который взял на себя роль эдакого тамады мероприятия, развлекающего публику (пуская пузыри из носа и играя в игры при помощи пальцев ног :-)), и Alex Garden (Sigma, Relic Entertainment), и Lorne Lanning — создатель Munch's Odyssee, а также много прочих творцов всяческих геймов. Нельзя забыть и о ребятах, называющихся DJ'ями, они поднимали и держали настроение публики разнообразными ритмами.

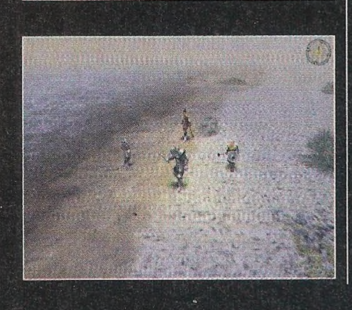


Коллекция представленных для ПК игр стала еще более «зрелой». Вслед за классическими Flight Simulator 2002 и Train Simulator, Microsoft перекинулась на создание более амбициозных проектов — таких как Sigma компании Relic Entertainment (создателя Homeworld) или Dungeon Siege от Gas Powered Games (студия Chris Taylor). Первая предлагает игроку поносить двойную шапку генерала и генетика. Вторую можно описать как витаминизированный невероятным 3D движком Diablo с огромными уровнями в стиле Mith.

MechCommander 2 и Zoo Tycoon не произведут, вероятно, революции в жанре стратегий реального времени и управления, но, несмотря на это, станут интересными благодаря внедренным в них новшествам.



Звездой выставки стала, несомненно, Xbox, так как были анонсированы игры, выход которых запланирован на одно время с выпуском консоли в США в конце года. Но из восьми представленных игр некоторым светит существование не в виде собственно игры, а, скорее, как программ-тренингов третьего поколения по молекулярной физике :). На самом деле некоторые игры, например, Azurik и Nightcaster, планируется перевести в разряд «демо-технологических», для демонстрации всех графических возможностей машины. Показали на выставке и такие игрушки как Fuzion Frenzy, NFL Fever 2002 (эта игра поражает своей великолепной графикой и реалистичностью, правда, плохо то, что не во всем мире так уж популярен американский футбол), нельзя не сказать и об очень смешной и чрезвычайно играбельной Munch's Odyssee, симуляторе сноубординга Amped со множеством графических и прочих наворотов, а также о немного надоевшем из-за обилия информации и отсутсвия action Halo...



В общем, происходило и представлялось на GAMESTOCK 2001 много всего нужного и... другого. Microsoft сияла и блистала, обещая сделать каску брылем с использованием передовых DIGITAL технологий. И все бы хорошо, если бы не переносилось и не обещалось это великолепие на далекое будущее — а ведь нам одних обещаний мало, мы хотим все сегодня и сейчас. И вообще, не одним же Microsoft'ом богат игровой мир.

Юрий Гладкий

ИгроPanorama



Resident Evil 4D — спешите видеть

Компания Capcom, занимающаяся раскруткой своего нового проекта Resident Evil 4D, представила небольшой компьютерный фильм с персонажами этой популярной игровой серии. Двадцатиминутный триллер рассказывает историю города Раккун, где властвуют генетические уродцы из компании Амбрелла. Группа из пяти бойцов «U.C.B.S.» пытается спасти пропавшую девушку, попутно уничтожая всевозможных монстров. Билеты на своеобразную премьеру стоили около 10 долларов и разлетелись за несколько дней до предварительного показа. Если менеджеры Capcom посчитают целесообразным, то такие же премьеры Resident Evil 4D пройдут в городах США и Европы.

Старая(?) добрая Civilization

Компания Firaxis, мягко говоря, не увлекается новшествами. Скорее всего, Civilization 3 будет мало отличаться от предыдущих игр популярной серии. Улучшенный двухмерный движок, намного уменьшившиеся карты и новые строения сложно назвать кардинальными изменениями оригинальной концепции. Также сообщается, что основная концентрация игровых усилий будет сделана на дипломатии и экономике, в то время как военные действия отойдут на второй план. В качестве последнего штриха хочется сообщить, что игра будет использовать систему встроенных подсказок (на манер Black & White) и продвинутый многопользовательский режим. Будем надеяться, что Civilization 3 доберется до западных прилавков уже в декабре этого года.

Metal Gear Solid 2 — тайна за семью печатями

Компания Konami объявила о временном бойкотировании средств массовой информации. Самая ожидаемая приставочная игра этого года, Metal Gear Solid 2, была продемонстрирована последний раз на майской выставке развлечений (E3), после чего мы не услышим об этом проекте вплоть до середины осени этого года. Предполагается, что основной упор в работе менеджеров Konami будет сделан на другие, менее раскрученные, разработки (статью о Metal Gear Solid 2 читайте в этом номере журнала).

Might & Magic — продолжение следует...

К счастью геймеров, Might & Magic не погибла под лавиной консольных проектов 3DO. New World Computing продолжает легендарный сериал, готовя к весенней премьере 2002 года Might and Magic IX. Активное использование последнего движка Lith Tech, возможность быстрых перемещений, а также веткообразная система диалогов должны произвести положительное впечатление на большинство поклонников RPG. Первые подробности Might and Magic IX ожидаются осенью этого года на европейской ECTS.

Nocturne 2: Новые детали

Вторая часть триллера Nocturne обзавелась новыми подробностями. Игра строится на абсолютно новом движке, по возможностям не уступающем Doom III от id Software. Поддержка до 120000 полигонов, реальные источники света и разрушаемые поверхности выглядят многообещающе. Главная и единственная героиня, Светлана, обладает уникальной анимацией, позволяющей ей выполнять более пяти десятков различных приемов. Основной упор игрового процесса Nocturne 2 будет сделан на передвижение в тени и кровопролитные сражения с использованием холодного оружия. Впрочем, метание гранат и стрельба из пулемета будут также необходимы в особо сложных ситуациях. Синхронизация губ, используемая в Blair Witch, уйдет в прошлое из-за серьезных технологических проблем, зато уровень интеллекта противников достигнет невероятных высот. Враги будут обмениваться информацией, звать на помощь и прикрывать друг друга. Многопользовательский режим не планируется, зато обещана захватывающая сюжетная линия. Nocturne 2 появится в начале следующего года сразу для нескольких платформ, включая Xbox, PS2 и PC.

Дополнение к EverQuest

Новое дополнение к многопользовательскому бестселлеру EverQuest появится уже осенью этого года и будет называться Shadows of Luclin. Перенося игроков на луну Norrath и предлагая новую расу лесных монстров, разработчики из Verant надеются получить еще 12 миллионов долларов.

Rogue работает над Counter-Strike 2

Похоже, что ветераны из компании Rogue Entertainment нашли новый источник финансирования. По сообщению нескольких источников, Барретт Александер и Rogue Entertainment совместно с Valve Software трудятся над Counter-Strike 2. Сиквел легендарной игры будет включать одно- и многопользовательский режимы, применяя в качестве движка новейшую технологию от Valve Software.

Red Storm тоже не отстает

Компания Red Storm Entertainment готовит к выпуску глобальный многопользовательский проект, вобравший в себя все лучшее из таких игр, как Rainbow Six и Counter-Strike. Ghost Recon рассказывает о секретном армейском подразделении, выполняющем специальные операции по борьбе с терроризмом. Несколько горячих регионов, поддержка десятка игроков и совместимые версии для PC и Xbox обещаны уже к концу осени этого года.

Unreal на Xbox?

Компания Infogrames готовит большой сюрприз для всех поклонников приставочных игр. Всех любителей Unreal ожидает специальная версия игры для Xbox. Находящийся на грани между Unreal Tournament и оригинальным Unreal, новый проект получил название Unreal Champions. Разработка использует последнюю технологию Unreal и выжимает из мощного процессора Xbox максимум возможного. Более подробная информация о Unreal Champions ожидается в самом ближайшем будущем.







По материалам rgw.ru

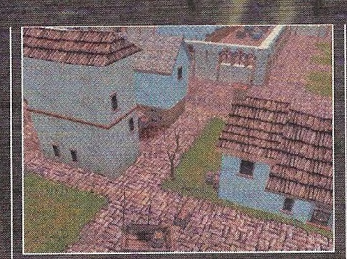
Neverwinter Nights

Разработчики: BioWare
Издатель: Interplay
Жанр: RPG

3D ночи, 3D дни, 3D люди и огни...



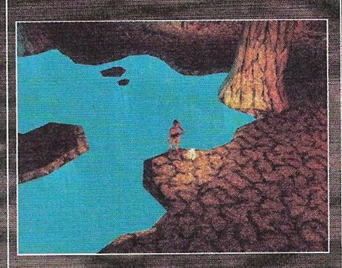
В среде настоящих геймеров мало людей, не знающих или хотя бы не слышавших о широко известной системе правил ролевых игр, которая является некой колыбелью для множества современых RPG — «Advanced Dungeons&Dragons» (*исключением есть, конечно, заядлые клавишники-трактористы, подсевшие на всякого рода Action*). Нельзя не сказать, в связи с этим, и о компании, наиболее широко специализирующейся на выпуске игрищ, основанных на этой системе, **BioWare**, и об ее первом эксперименте в этой области,



имевшем революционный характер и ошеломляющий успех — Baldur's Gate. Так вот, их новое творение **Neverwinter Nights** создается на основе третьей редакции **AD&D** (*пошла дрожь от предвкушения*), все секреты которой хранились в сундуке за семью печатями, а владельцем ключа был Dungeon Master.

Важно сказать, что этот продукт является революционным и еще кое в чем. Во-первых, это будет 3D RPG (*Say YES!*), во-вторых, в NWN используется переработанный и усовершенствованный движок от **MDK2**, который назывался «Omen». После модификаций движок стал называться «Аврора» (*Ленин с нами!*) — вот он и используется в этой RPG, причем разработчики обещают, что это будет лучшая игра года (*Вождь нам тоже много чего обещал...*).

События будут разворачиваться (*на сей раз — и снова*) на хорошо знакомом нам по BG самом севере Побережья Меча — вероятно разработчи-



ки так увлеклись красочной природой тех краев, что уже и не представляют себе других мест скитания их подопечных, решив окончательно укрепить здесь свою божественную власть.

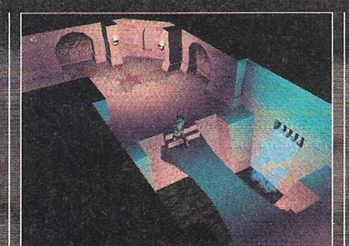
Как я уже говорил, в Neverwinter Nights используются правила AD&D 3-го издания, которые значительно отличаются от предыдущих. Нам на выбор предлагают 7 рас (Люди, Эльфы, Полуэльфы, Карлики, Полурослики, Гномы, Полуорки) и 12 классов (Варвары, Барды, Маги, Жулики, Воины, Монахи, Колдуны, Воры, Паладины, Рейнджеры, Друиды и Клирики). Плюс их специализации и подклассы. А сейчас по плану вы садитесь, если стоите, или встаете, если сидите, потому что портретов для всего этого нам предлагается около двух тысяч (*приплюсуйте ко времени прохождения еще и время на выбор личика*).



Для разнообразия можно менять цвета одежды, доспехов, кожи и волос (*вот тут-то и проявляется вся скопившаяся болезненная фантазия*). Кроме того, свой портрет будет у каждой встречающейся в игре твари — кстати, в любую зверюгу можно ткнуть мышью и попробовать присоединить ее к вашему отряду (*представляете себе смертоносную армию зайчиков и белочек?*).

В игре будет возможно взять себе в помощь ($$$) одного или нескольких наемников. И если не зажиматься и правильно ухаживать за ними (*прямо тамагочи какой-то*), то они пройдут с вами до конца.

В игре доступны пять десятков базовых видов монстров, на каждого из которых уготовлено по 3–5 разновидностей (без драконов здесь тоже не обошлось); 300 штук заклинаний, причем каждое из них выглядит просто потрясающе. На прохождение игры для битых геймеров, бросавших не единожды кубики, понадобится



60–100 часов, а для начинающих — 100–150 часов.

Из интервью Трента Остера (Trent Oster), продюсера **Never-Winter Nights,** данного им сайту Gaming-Unlimited, следует, что весь процесс игры, включая сражения, будет протекать в реальном времени, но никакого а ля Diablo не будет, потому что третье издание правил **AD&D** строго указывает, сколько времени будет длиться то или иное действие.

Маги в NWN смогут отражать некоторые чужие заклинания. Возможно, что в игре появятся магические предметы, имеющие ауру, в радиусе которой нельзя пользоваться магией. Возможно также появление предметов, уже знакомых по **Baldurs Gate** и **Baldurs Gate II**.

Персонажи отныне смогут выражать некоторые свои эмоции не только словами, но и действиями (*кто всплакнет, кто засмеется, кто и обругать попробует*). Вдобавок, выражение эмоций будет доступно не только главному герою, но и некоторым NPC. Также в NWN будет присутствовать сложная система контроля действий игрока. Все NPC будут по-разному относиться к поступкам, совершаемым игроком.



Графика, соответственно, обещает быть очень занятной. Нам предстоит наблюдать даже такие мелочи, как, например, просвечивание лучей солнца сквозь облака, падение листьев с деревьев. Если же вы снесете дерево, то сможете посчитать количество годовых колец на нем. В железных доспехах отражаются люди, а на дне реки плавают различные мальки и прочий планктон. Трехмерная графика открыла много возможностей: вращение камеры, постановка ее под любым углом, увеличение до 15 и удаление до 1. Поединки станут в сто раз эффектнее.

Отдельного разговора заслуживают все известные сейчас сведения о Multiplayer, но об этом, я думаю, можно будет рассказать попозже — ближе к выходу этого игрового строения, уже ныне ставшего почти шедевром.

Юрий Гладкий

Системные требования:

Pentium-200/Pentium III-500
64 Mb/256 Mb
16 Mb/32 Mb
8x CDROM/12x CDROM
DirectX 7.0a



Разработчики: ION Storm, EIDOS Interactive
URL: www.anachronox.com
Жанр: 3D Action/RPG/Fantasy

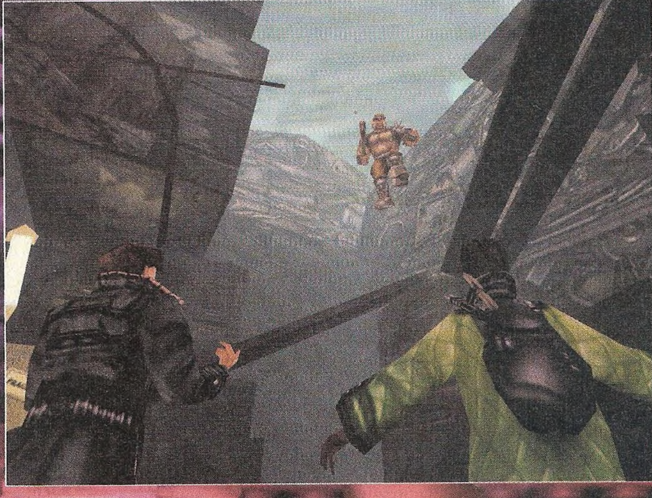
Археология во Вселенной

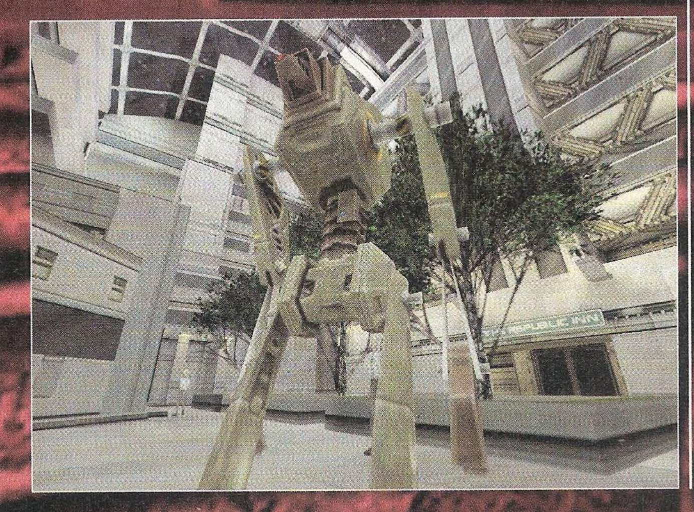
Похоже, что на нас скоро должен свалиться новый игровой хит (*лишь бы не сглазить*) в стиле RPG.

Почему я говорю «скоро» — так это потому что выход его (*в смысле хита*) был обещан на май 2001 года, если не учитывать того, что эта игра делается уже около трех лет. Почему я говорю именно «хит» (*опять же, не побоюсь этого слова*), — так это потому что делает его *ION Storm*, а издателем выступает *EIDOS Interactive*. Мало? Нате — Джон Кармак, Джон Ромеро, Том Холл, Эдриэн Кармак — если и эти имена вам ни о чем не говорят, да и об игре **Wolfenstain 3D** вы не слышали, то, наверное, и статья о новом проекте **Anachronox** («uh-nak-row-nox») покажется не более, чем очередным теплым прогнозом погоды. А вот для всех тех, кто уже заждался «по теме», звучит выстрел и пересекается стартовая линия превью.

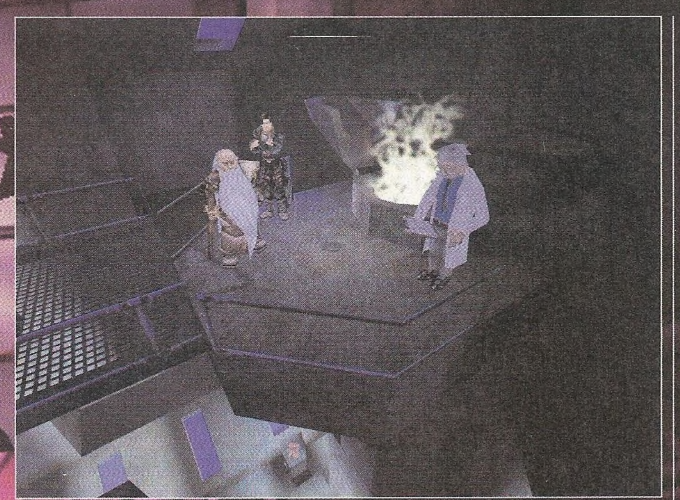
Движок у игрушки — а ля **Quake2** (но только как основа, уж поверьте). Парни из *ION Storm* изрядно попотели над ним, в результате чего появился вид «от третьего и всякого», плюс еще и то, что теперь за каждую «фишку» в игре отвечает свой собственный маленький движочек: задний план, передний, монстры; также очень интересно поведение камеры, летающей в поисках наиболее интересного ракурса при определенных действиях. При этом вставки в Anachronox будут использовать различные формы движения камеры.

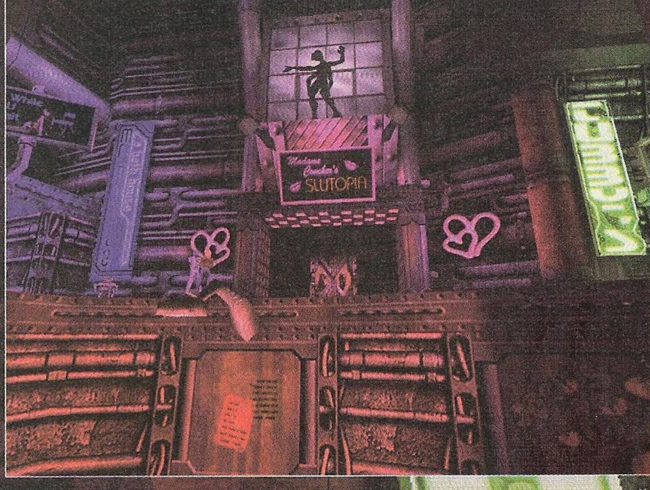
Ну, и чтобы вы совсем забыли об **Q2**, скажу, что в **AX** рожицы персонажей прекрасно обработаны и анимированы, интерфейс нам предлагается «point and click», т.е. куда щелкнули курсором мыши, туда и идем. В общем, **AX** будет выглядеть подобно полностью трехмерной **Ultima** или **Final Fantasy**, если не круче, потому что графа просто улетная (*собственно, скриншоты для этого и прилагаются*).





Случилось это во Вселенной, в которой все было красиво и весело, все делали что хотели, скитались и летали где угодно. И вот совершенно случайно некий Грумпос Матавастрос — работник археологического музея (*видимо бывший хиппи, его хаер выдает*) — узнал, что где-то в недрях этой самой Вселенной был обнаружен мертвый город, и имя ему Anachronox. И был этот город наполнен сказочными богатствами, которые, соответственно, и заинтересовали музей. Тут-то и появляется наш главный герой — Сильвестр (Слай) Бутс — наемник, подорваный тип, цель





жизни которого заключается в зарабатывании денег поиском всяких штучек и артефактов и просаживании их в различных увеселительных заведениях. Вот его-то и нанимает старичок — поди, мол, и притащи мне все ценности Анахронокса, которые сможешь взять. Слай согласился, скинул типа SMS своей подруге, также наемнику — Стилетто Энивэй, что работенка имеет-

магазинами, тавернами, горожанами (*обещают около 160 локаций*). «Некоторые локации будут представлять собой целые города с толпой народа. Конечно, не все будут с вами говорить, но около 130 NPC в игре смогут с вами поболтать», — заверил Том Холл, являющийся козырным тузом в разработке игры. В **AX** будут доступны также 2D & 3D мини-игры.

Хотите боевых действий? Получите боевую special систему — здесь и стандарт AD&D (*пошаговость боев*), и разборы в реальном времени (*типа* **Дьяблы**). Чтобы облегчить жизнь игроку, разработчики ввели возможность комбинировать атаки нескольким персонажам (*было бы приятно услышать от какого-нибудь плохого парня фразу типа: «Что? Трое на одного?»*).

И, напоследок, контрольный в голову — в игре мы САМИ сможем создавать себе оружие. Для этого разработана уникальная система, которая позволит составлять разнообразные блоки и девайсы (около 250 млн. комбинаций!).

Уже сейчас **AX** называют больше чем игрой, ну что ж — подождем **Anachronox**, подождем...

Юрий Гладкий





ся, собрал необходимое снаряжение, подзарядил личного робота-секретаря PAL-18 и отправился в путь.

Но **AX** назывался бы не 3D action/RPG, если бы не оказалось, что город не такой уж и мертвый, и что не всякого здесь рады встретить, скорее наоборот... И предстоит нам встречаться с различными бродягами, вражинами и нормальными пацанами из космического мегаполиса.
И будем мы бегать и искать, находить и использовать разные HI-END технологии. Anachronox будет насыщен

Относительно озвучки известно то, что все диалоги будут озвучены профессиональными актерами. Кроме того, планируется использование технологии, позволяющей персонажам в такт разговора двигать губами. Разработчики делают основной упор на оцифрованной музыке (как .MOD формат), что позволит интерактивно изменять музыку на протяжении всей игры. Каждый персонаж будет иметь свою тематическую мелодию, да и все планеты будут представлять определенный стиль: и мягкий блюз, и Dance, и даже тяжелый металл.



Смертельный комбат, или Попытка номер пять

Разработчик: Midway
Жанр: 3D-fighting



Когда деревья были большими, мы с друзьями были заядлыми сегоманами (я имею в виду не Dreamcast, а старую добрую 16-битку). Одному из своих знакомых я тогда завидовал по двум причинам: у него был картридж **МК3** и джойстик с турбопереключателем, который он регулярно использовал во время наших затяжных баталий, избивая наши виртуальные тела.
То время давно прошло, был еще и **МК4**. Можно, конечно, пораспинаться о том, что он был хуже предыдущего (то, что он не стал культовым, так это точно). Еще можно порассуждать о тлетворном влиянии 3D, но не будем заниматься ностальгическим старперством, а взглянем в будущее. И что мы там видим? Midway готовит нам новый подарок — пятую часть любимого файтинга. Готовит, надо сказать, давно. В 1999 году нас начали кормить байками, но потом проект положили на полку. Вместо него эта же команда разработчиков занялась 3D-шутером **GRID**. Сейчас ребята «протерли пыль» с **МК5** и взялись за него серьезно. Обещают доделать до конца этого года. Что же ожидать геймерам?

Если говорить о графике, то игрушка делается под чип от nVidia. Характеристики «стандартные». Улучшится детализация — как персонажей, так и уровней. Как обещает Ed Boon, один из отцов игры, при ее виде нас «вынесет на раз». Поживем — увидим. Мало ли кто чего обещал...

За что геймерам можно опасаться, так это за сторилайн. Штатный выдумщик сериала *John Tobias* ушел из *Midway*, а на что сгодятся оставшиеся, еще не известно. Но, в конце концов, **МК** — это вам не RPG какая-то, можно обойтись и без крутой сюжетной линии.

Теперь — о геймплее. Игрушка будет трехмерным файтингом (кто бы подумал), причем будет сделан еще больший сдвиг в сторону 3D по сравнению с **МК4**. Попрыгать придется прилично (мортал комбат все-таки), а вот от текkенизмов типа беганья по кругу обещают воздержаться. Каждый из героев будет иметь несколько специфических боевых стилей — причем они будут изменяться при использовании оружия, которого тоже будет с три короба. Фаталити тоже будут разными, в зависимости от того, кто и кому голову (руки, ноги, уши...) отрывает (отрезает, отгрызает...). При отсутствии



других аргументов снова можна будет ухватиться за каменюку и пульнуть в соперника, интерактивность обещана на высшем уровне. Каждая часть тела будет реагировать на тычки врагов по-разному (эдак можно будет сопернику и челюсть вывихнуть). Кидануть кого-то о пол или ногу сломать — тоже пожалуйста.

Вернутся старые приколы вроде испытания своей силы и зрения, известные еще игрокам в первый мортал. Секретов и тому подобного добра должно быть стабильно много.

Единственный герой, о котором однозначно известно, что он появится в **МК5**, это Scorpion. Почти наверняка будет и вечный борец с несправедливостью Liu Kang (главный герой все-таки). Для соблюдения полового равенства планируется новый образ женщины-ниндзя а ля Sub-Zero или Scorpion. Хотят нас порадовать и новым Боссом. Слухи, курсирующие в Сети, говорят о появлении таких лиц как брат Liu Kang'а, сестра Sub-Zero и т.д. (хорошо, хоть тети Jax'а не будет).

В общем, друзья, запасайтесь терпением. Если создателям игры удастся воплотить задуманное, у любителей компьютерных драк может появиться новый культ — **МК5** (лишь бы не сглазить).

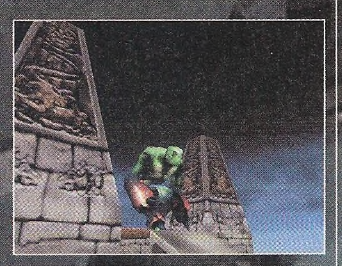
Игорь Предко

NEXAGON: THE PIT

Пирог для победителя

Разработчик: Strategy First Inc.
Жанр: 3D Action/RPG/Fantasy

Снова на нас хотят что-то обрушить, скинуть, спихнуть, в конце концов. Вот и независимый издатель-разработчик *Strategy First Inc.* решил предоставить игровому миру инфу о своем новом продукте под названием **Nexagon: THE PIT**. Получится ли у него внедрить на полки геймеров диск с этой игрой — судить еще рано, да и не раз уже практически готовые вещи снимались с разработки и отправлялись на «кладбище недоделанных игр».



Так что же нам готовят? — спросите вы. А готовят 3D Real-Time Tactical Combat. И, как часто бывает у людей, называющихся разработчиками игр, события данного гейма снова переносят игрока в футуристический мир, а именно — в 44-ый век. Планета Земля, как и полагается, стала центром межгалактических отношений. Люди живут вместе с инопланетянами, которые, вероятно, и помогли сделать земную поверхность сложной сеткой из бетона, полимеров и стали. В общем, обычная футуристическая жизнь.

Но оказывается, не все спокойно в будущем. Войны, а также преступная деятельность мерзопакостных нарушителей закона межгалактического масштаба забирают множество жизней мирных обитателей. Это скоро всем ужасно надоело, и было решено помещать преступников в новые исправительные учреждения под названием «PODS». Эти подсобы были планетарными спутниками и позволяли держать преступников под контролем до полного их исправления или хотя бы до тех пор, пока они не смогут снова жить в обществе.

Вот этим-то и заинтересовались пробивные ребята из парламента — и решили дать шанс галактическим зекам посражаться за свою свободу. А закон-



чилось все тем, что эти батали разрешили транслировать по TV. Публика сказала «Круто, давай еще!» — и понеслось...

Как вы уже, наверное, догадались, здесь мы будем в роли отбивающего свою «путевку в жизнь» узника. И для достижения цели можно использовать любые средства.

Полностью интерактивная 3D среда, и при этом полностью разрушимая — все составляющие изделия способны ломаться, крушиться, разбиваться. Все детали могут использоваться во всевозможных действиях, например, при нападении вы сможете вооружиться... статуей или лестницей (*кстати, чем оригинальнее вы сражаетесь, тем больше получаете, ведь идет трансляция по TV, зрители хотят зрелищ*). Игроку предоставляется не-



сложный (по заверениям разработчиков) интерфейс, при этом будет доступен как вид с верху, так и 3D вид на противников.

В самом начале на руки игроку выдается небольшая сумма денег, на которые можно



прикупить стены, башни, оружие и ловушки (для активного воздействия на неприятеля), возможность покупки и улучшения которых возрастает по мере накопления кредитов.

Юниты являются вашими глазами и ушами на поле боя, без них невозможно выиграть ни один матч. Так что исполь-



зуйте их на всех и на всем, на чем только можно и желательно для победы. При этом в разных ситуациях могут быть полезны разные юниты (а их у нас четыре типа: роботы, какая-то редкая раса инопланетян, формирования будущего и солдатики времен Второй Мировой).

В принципе, **Nexagon: THE PIT** сравнить с какой-нибудь другой подобной игрой нельзя, потому что она действительно оригинальна, правда, в плане графики, судя по скринам, неважнецкая. Вот когда мы дождемся ее релиза (*запланированного, кстати, на нынешнюю осень*), тогда и будет видно, над чем трудились и чего добились парни из *Strategy First Inc.*, а пока читаем превью, смотрим скриншоты и ждем...

Юрий Гладкий



Поколение игры в Doom

Трудно представить себе название, более известное среди компьютерных игр, чем это. Невозможно найти человека-играющего, который не знал бы его. Я не буду рассказывать о том, что было. Тот, кто играл, не забудет никогда. Чувства, охватившие меня после того, как я услышал и увидел то, что будет, объяснить невозможно. Неужели все повторится ? Мы были свидетелями зарождения эпохи новой реальности, мы видели, с чего все начиналось, и предполагали, что это может продолжиться. Прошло семь лет, мы долго ждали своего часа… Мы — поколение игры в Doom.

1 июня 2000 года. Главный программист id Software Джон Кармак сделал заявление, которое буквальным образом взорвалось в головах миллионов людей. Вы спросите, какие слова он сказал? Что могло вызвать такой фурор? Хватило всего одной короткой фразы — id Software будет делать новый Doom, игру, первая часть которой принесла компании почетное место в первых рядах игровой индустрии.

Новость, безусловно, была для нас ошеломляющей, и было бы интересно узнать, что думают об этом люди, самым непосредственным образом связанные с созданием игр.

Харви Смит *(главный дизайнер, Deus Ex, Ion Storm)*:

«Doom для id Software — это то, чем Revolver был для Beatles»

Брайен Раффел *(один из основателей Raven Software)*:

«Я был очень возбужден, услышав, что id собирается делать продолжение всеми любимой серии Doom. Это великая новость для всех геймеров, и я не могу дождаться, чтобы посмотреть, что получится у id».

Джон Скот *(программист, Soldier of Fortune, Raven Software)*:

«Я бы очень хотел увидеть новый Doom. До сих пор помню чувство восхищения, охватившее меня, когда я впервые сыграл в первую его часть. Вместе со всем id годами мы играли в него. Уверен, что новая версия будет не менее играбельной».



Крис Харгрув *(программист, Duke Nukem Forever, 3D Realms)*:

«Ничего существенного по этому поводу я сказать не могу. Не поймите меня неправильно, я в полной мере насладился Doom и Doom II и могу с уверенностью сказать, что новое воплощение великой игры будет пользоваться огромной популярностью во всем мире. Doom дал толчок для развития жанра first-person shooter и до сих пор для многих из нас является совершенной игрой. Но было бы глупо предполагать, что нынешнее поколение останется довольно первыми двумя частями».

Рик Джонсон *(главный программист, Soldier of Fortune, Raven Software)*:

«Doom был одной из тех игр, которые действительно вовлекают тебя с первого взгляда. Он перенес игры на новый уровень и открыл перед нами такое понятие как deathmatch. Звуковое сопровождение было одним из самых запоминающихся за всю мою игровую практику. Думаю, новый Doom будет очень клевым, особенно если учесть все новые технологии, над которыми работает Джон Кармак».

Levelord *(дизайнер уровней, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Ritual Entertainment)*:

«…вау, с тех пор как Роберт Аткинс объявил о своей неудавшейся операции по перемене пола, я не слышал более ошеломляющей новости. Знаете, я сейчас испытываю два очень глубоких, но диаметрально противоположных чувства. Первое — как геймер. Как для геймера, Doom был и остается Игрой среди всех игр. Меня просто кроет, когда я слышу, что id собирается делать это снова. Я помню, с какой страстью и ужасающим погружением я играл.

Никакая другая игра не произвела на меня такого впечатления как, Doom. Я поиграл в него снова несколько лет назад во время Рождественских каникул и могу сказать, что игра сохранила свою оригинальность. Но как разработчик игр я боюсь, что новый Doom будет подгоняться под новые стандарты. Сейчас жанр first-person shooter претерпел большие изменения, игры становятся все сложнее и сложнее.
А вся прелесть оригинального DOOM'а, была в его простоте. У него была простая сюжетная линия, не много спецэффектов, не было технического лоска сегодняшних игр. Просто самое нужное оружие и лучшие плохие ребята изо всех, когда-либо создававшихся. Помню, прошел игру в первый раз и узнал, что не нашел один секретный уровень. И с удовольствием прошел еще раз. Не было еще игры, которая могла бы сравниться с Doom, и боюсь, что не будет, даже учитывая, что делать новый Doom будут боги с id».

Том Холл *(один из стоявших у истоков id, сейчас — главный дизайнер Anachronox, Ion Storm):*
«Я очень взбудоражен, представляя себе возможности нового Doom. Пока факты меняются с ошеломляющей быстротой и до конца еще ничего не ясно, но уверен, что это будет круто, круто, круто!!!!!!!!»

Брайен Мартел *(главный художник, Half-Life: Opposing Force, Gearbox Software):*
«Помните, какой звук издавал шотган в Doom II? Cha CHunk BOOM! Cha CHunk BOOM!»

ewell *(один из основателей, Valve Software):*
«Я любил первый Doom. И очень хотел бы увидеть продолжение».







Марк Рейн *(вице-президент, Epic Games):*
«Если id хотят делать новый Doom, то им необходимо вернуть Джона Ромеро и Тома Холла. Они были душой Doom. Без них атмосфера игры получиться не такой, какой была раньше, а это будет уже совсем не то».

22 февраля 2001 года. Токио. Macworld Expo. Никто не ожидал, что лидер Macintosh Стив Джобс пригласит на выставку Джона Кармака. Но корпорация nVidia представила свою новую видеокарту GeForce3 GPU (сначала она будет доступна только для платформы Macintosh), с помощью, которой Кармак показал свое новое творение. Кстати, знаете какое? DOOM III!!!!!!! Но пока не обольщайтесь. Кармак просто сказал, что он хочет показать возможности новой игры от id Software. Все, что мы увидели, было лишь демо-версией. Немного уровней, пару-тройку персонажей и несколько очень… очень (ну, нормальными словами описать то, что мы видели, наверное, невозможно, просто не думал, что доживу до тех времен, когда начнут делать игры с та-аа-ка-ооой графикой) игровых сцен, которые были отрендерены настолько хорошо, что отличить их от живого видео просто не представлялось возможным. У всех, кто смотрел на это, челюсти просто отпадали, люди валились на пол и бились в истерике (ну, это я немножко преувеличил, но только совсем чуть-чуть). Увиденное оказалось на голову выше всего того, что существует сейчас. В общем, id, как обычно, устанавливает новый стандарт в играх. Этот небольшой фрагмент игры заставил нас поверить, что в игровой индустрии наступают глубокие перемены.

Попытаемся все немного упростить с технологической точки зрения. Кармак вкратце показал отличия в движке между предыдущими творениями id и тем, что нас ждет. Это, прежде всего, возможность рендерить все через один источник. Что это значит? Давайте возьмем за основу движок Quake III Arena и с помощью Кармака попытаемся все понять.

Переместите себя в Q III (только перед этим не забудьте ввести код на бессмертие). Гуляйте везде, понаблюдайте за светом и тенями. Выглядит довольно реалистично. Ну, как для игры, конечно. Все вроде следует законам физики. Как только вы попадаете в «зону включенного света», движок сразу начинает просчитывать все возможные варианты, чтобы все казалось таким же, как и в жизни. Различные световые эффекты дают различные результаты. То есть, свет на статическом объекте и свет на объекте движущемся просчитываются по-разному. До этого времени движок Q III справлялся с этим великолепно — все, что вы видели, выглядело вполне реальным. Но фактически — это тщательно обработанная уловка, чтобы сделать конечный результат неотличимым от настоящего. А в Doom III движок работает по-другому. С помощью новой технологии от nVidia свет и тени не являются больше уловкой и становятся реальными, как в настоящей жизни. Такого вы еще никогда не видели. Все выглядит так, как если бы мы смотрели в кинотеатре крутой голливудский боевик.

И напоследок я хочу сказать, что эта демка показала нам, что игры в скором будущем станут очень реалистичными. Настолько, что перед тем, как сесть за экран монитора, придется серьезно подумать — а выдержите ли вы то, что вам предстоит увидеть? Понимаете, атмосфера первых двух частей Doom пугала нас, но графическое оформление ставило все на свои места — это всего лишь игра. Но теперь грань между реальным и виртуальным миром стирается и вид настоящих монстров заставит нас вздрагивать с неподдельным ужасом.

Многие на выставке говорили, что демо выглядела как кинофильм. Это несомненно, но кинофильм не погрузит вас в происходящее так, как сделает это игра.

Андрей Гайдут





10 самых ожидаемых игр 2001 года на Playstation 2

Каждой новой консоли, претендующей на успех в борьбе за рынок видеоигр, необходим ряд игр, которые будут демонстрировать ее преимущества перед конкурентами и покорять сердца геймеров. Каждая из таких игр должна претендовать, как минимум, на маленькую революцию в своем жанре. В простонародье их называют играми-убийцами. И насколько бы технически мощной не была приставка, сколько бы денег не тратилось на ее раскрутку — не будет у нее успеха без игр-убийц, игр класса А. У Sega был Sonic, у Nintendo — Mario и Zelda, но больше всего таких игр было на PlayStation.

PlayStation 2 тоже нуждается в них — даже несмотря на то что уже сейчас на ней вышло достаточно хитов. Ведь враг не дремлет. В 2001 году существенно пополнится коллекция хороших игр на Dreamcast, а Microsoft и Nintendo будут жаждать крови, когда в конце года выйдут в продажу их новые системы. Чтобы принять участие в войне, Sony придется достать большие стволы, но, кажется, огневая мощь компании будет на очень высоком уровне.

Мы хотим представить десять самых горячих и наиболее ожидаемых игр на второй «соньке», которые должны выйти в этом году или уже вышли.

Oni

Rockstar Games

Январь 2001

Этот боевик-файтинг анимешного вида уже вышел, в том числе и на PC. Вы, наверное, уже успели в него поиграть, так что особого смысла описывать эту игру нет. Замечу лишь, что на PlayStation 2 смотрится он куда красивше, да и управление, сравнительно с компьютерным, намного удобнее. Типичный представитель приставочных игр.



The Bouncer

Square

Март 2001

The Bouncer — первый североамериканский релиз Square на PlayStation 2. Игра представляет собой экшн с элементами RPG, что на сегодня становится все более и более популярной комбинацией. Главный герой — Sion — пытается спасти своего друга Dominique и расправиться с его похитителями. The Bouncer будет выпускаться на одном DVD и поддерживать 5.1-channel Dolby Digital surround звук.



Onimusha: Warlords

Capcom

Март 2001

Игра представляет собой эпическое приключение. Место действия — средневеко-







вая Япония. Вы — Akechi Samanosuke (как это ни странно :-)) — должны вызволить из жуткой крепости красавицу-принцессу. С помощью самого что ни на есть разного оружия Samanosuke будет побеждать демонов, зомби и прочую нечисть, которой пруд пруди в средневековой Японии (теперь разве что в причернобыльской зоне такую встретишь). Игру делали те же ребята, что в свое время сотворили Resident Evil — так что ожидайте множество страшных сюрпризов.

Gran Turismo 3

Sony

Март 2001

Джентельмены, заводите ваши машины, гонка начинается!!!



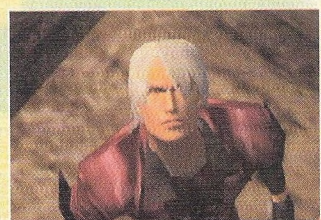
Продолжение самого знаменитого гоночного симулятора. Более подробный обзор читайте в этом номере журнала.

Devil May Cry

Capcom

Лето 2001

Исполнительный продюссер этой игры — Шини Миками — человек, чьим могучим умом были придуманы такие игры-глыбищи как Resident Evil и Dino Crisis. Как вы уже, наверное, догадались — Devil May Cry тоже является ужастиком.





Теперь вам придется поохотиться на вампиров в роли Данте — получеловека-полудемона. Если вам по душе дети Тьмы, то этим летом Devil May Cry может стать вашей любимой игрой.

Silent Hill 2

Konami

Август2001

Первая часть игры Silent Hill, вышедшая на PlayStation, довольно сильно отличалась от других ужастиков. Если в



Resident Evil все попытки испугать вас строились на неожиданности, то в Silent Hill пугала сама атмосфера игры, напряжение не спадало ни на секунду. Вторая часть будет продолжать славные традиции предшественника. Вы выступаете в роли Джеймса. Он вдовец, и в проклятый город его занесло письмо от умершей жены. Так что сюжет тот еще, а графическое оформление игры заставляет вздрагивать даже при взгляде на скриншоты (очень натурально).

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Konami

Конец 2001

Продолжение несомненно лучшей игры на PlayStation. Первая часть в представлении не нуждается, а о второй читайте в этом номере «Шпиля!».



Final Fantasy X

Square

Осень 2001

Final Fantasy остается самымым популярным RPG сериалом изо всех, когда-либо выходивших на приставках. Пусть поклонники Zelda забросают меня гневными письмами, но Final Fantasy стала религией для огромного количества людей. Она была страшно попу-



лярной еще на SNES. В день релиза игры закрывались японские школы, так как школьники с утра бежали в магазин, чтобы успеть первыми купить новую часть Final Fantasy. Но то, что произошло после выхода седьмой серии, просто не поддается описанию. За три дня после релиза FF 7 собрала денег больше, чем голливудский боевик «Солдат Джейн».

Говорят, что уже сейчас на разработку игры затрачено более 100 млн. долл. США. Достоверно известно, что она не будет поддерживать online, как предполагалось ранее. Счастливые обладатели Dolby Digital или DTS в полной мере испытают на себе эффект присутствия оных.

Tekken 4/Soul Calibur 2

Namco

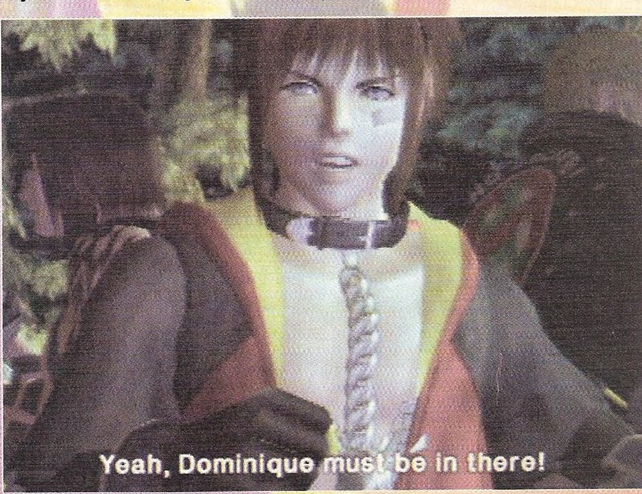
Осень 2001

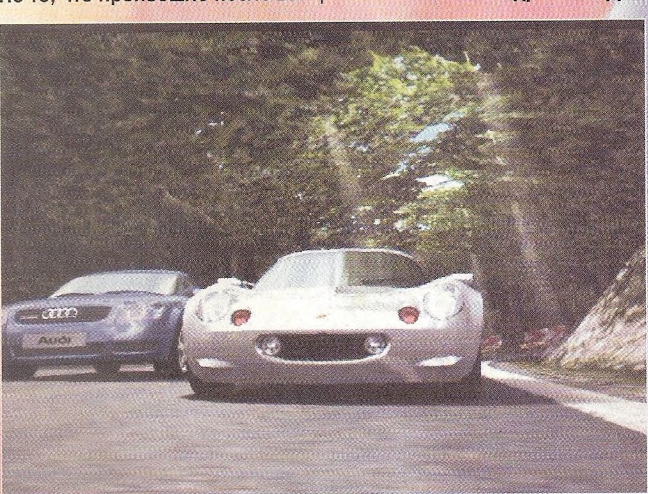
Честно говоря, об этих проектах толком еще ничего не известно, но сомневаться в их выходе, учитывая популярность первых частей, не приходится. Вы только представьте себе Mitsurugi, отрендеренного на сверхмощной PlayStation 2. А чего только стоит заявление, что в секретной лаборатории Namco ведется разработка Tekken 4!!! Запомните — Tekken Tag Tournament даже близко не раскрыл



потенциала второй «соньки». А новый Tekken, непосредственно разрабатывающийся для PlayStation 2, должен стать просто шедевром в мире игр.

Андрей ГАЙДУТ





Платформа: PlayStation2
Разработчик: Konami
Жанр: тактический шпионский action
Дата выхода: осень 2001 года

Solid Snake снова спасает мир

Какую игру вы считаете лучшей на PlayStation? Не Metal Gear Solid, случайно? Если да, то вы совсем не одиноки в своем мнении. Чтобы не расстраивать вас и вам подобных, Konami решила сваять сиквел к этой замечательной шпионской игрушке — и, конечно же, для PS2. Все это происходило довольно давно — исходиться слюной в предвкушении нового шедевра публика начала уже после прошлогодней E3, на которой показывали некоторые фрагменты игры. Она получила официальное название Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Кто же такие эти сыновья? Новые плохиши, которые заменили сыновей Большого Босса из первой части. Наш бравый солдат Snake снова накажет всех негодяев, соблюдая при этом максимальную осторожность. Делать это придется уже не на холодной Аляске, а в Нью-Йорке, причем на корабле, который качается туда-сюда во время шторма.

Что примечательного в новом проекте? Конечно же, вездесущая «более реалистичная окружающая среда». Когда говорят о реализме в играх, я почему-то всегда вспоминаю о Trespasser, и меня пронимает дрожь. Слава богу, в нашем случае реализм «не в ту сторону». Просто создатели игры захотели, чтобы мы действительно почувствовали окружающую среду, вплоть до изменения температуры и влажности воздуха. Как это воплотится в действительности? Трудно сказать. Может, будут продавать портативный кондиционер в придачу к компакту, а может просто на теле Снейка будут появляться то пот, то мурашки — в зависимости от температурных условий. Важный момент — кина не будет. Это я к тому, что разработчики не будут углубляться в «фильмоподобность» игры (помните, кстати, как начиналась первая часть?), для того чтобы сосредоточиться на все той же реалистичности. Задействуют всю мощь новой приставки. Будут вам и дождь со снегом, и гром с молнией. О дыхании я молчу, его было видно еще в первом MGS. Из-за этого дыхания можно было тогда конкретно попалиться. В новой версии разоблачать местоположение будет также ваша собственная тень. Даже пули начнут рикошетить, а не просто впиваться в стену, несмотря на материал стены и угол попадания. Интерактивность хоть куда: если сильно припечет, можно будет прикрываться от соперников хоть и дверцей шкафа.

Музыка будет меняться в соответствии с действиями игрока и ситуацией на экране. Хорошая киношная традиция, с переменным успехом воплощаемая в играх. Посмотрим, как получится в этот раз.

Что с соперниками? Собираются поумнеть и действовать командно и обдуманно. Так что не удивляйтесь, если как-нибудь оторветесь от преследования, свернете за угол, а тут — бац! — ствол в лицо. Эволюция искусственного интеллекта, понимаешь...


Неугодных — за борт. Или просто в шкаф

Но для игрока тоже появится много новых приколов. Например, для того, чтобы bad guy не смог позвать подкрепление, можно... нет, не убить (хотя тоже вариант неплохой), а выстрелить в его рацию. Теперь-то вы с ним точно один на один. А когда дело будет сделано, можно будет избавиться от тела, например, поместив его в шкаф или сбросив за борт.

Оружия будет много, даже транквилизатор для успокоения особо пылких соперников. Причем часть стволов будет позаимствована из реальной жизни, а часть — тоже настоящее оружие, но «апгрейднутое» в меру фантазии создателей игры.

Вообще, поражает усердие команды разработчиков. Для пущей «правильности» наняли военного консультанта, изучают специальную литературу и видео. Даже настоящий танкер посетили, чтобы один из уровней получился более реалистичным.

По графике игра однозначно станет прорывом.

Умножьте все вышеупомянутые особенности на мощь PS2 и получите что-то на грани фантастики. Долгожданная демо-версия лишь подтверждает самые радужные предположения. Вот некоторые ее фрагменты:


Хотите «выпустить пар» или поиграть в тир?


Досуг морского пехотинца. «Интерактивная» перестрелка с падением ящиков, задетых шальной пулей

Обалденно, не правда ли? Напоминаем, ориентировочный выход игры — конец 2001 года. Будем с нетерпением ждать новой информации. А вы пока думайте: иметь или не иметь (я всего лишь о покупке PlayStation 2, не подумайте чего плохого).

Кстати, для людей с мазохистскими наклонностями разработчики предусмотрели хорошую опцию. Они могут зарезервировать свое имя за одним из отрицательных героев игры на специальном на сайте в интернете.

Игорь Предко

Платформа: Sega Dreamcast
Жанр: платформенная бродилка
Разработчик: Sonic Team



С Днем рождения, еж ты наш любимый, с Днем рождения, еж наш дорогой!!!



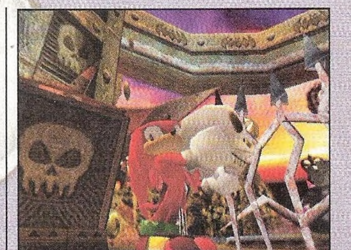
В 2001 году исполняется 10 лет со дня рождения самого известного ежа на планете, завоевавшего популярность талисмана всеми нами любимой SEGA. Чтобы отметить столь знаменательное событие, Sonic Team обещает выпустить лучшую из серии игр о Сонике. А пока у нас есть несколько очень впечатляющих скринов и фантастических по своей красоте демо-роликов. В общем, если то, что нам обещают, окажется правдой, то **Sonic Adventure 2**, впервые анонсированный 11 мая прошлого года на Всемирной выставке электронных развлечений (E3) в Лос-Анжелесе, окажется лучшей платформенной «адвентюрой» изо всех, когда-либо создававшихся на Dreamcast.

Итак, сверхзвуковой ежик возвращается, чтобы вновь спасать Землю от всяческих напастей. Правда, пока не известна сюжетная линия игры, но одно можно сказать с уверенностью — наш маленький синий друг опять будет сражаться со старым Zztop'ом — доктором Роботником. Будет еще какой-то мистический злой черный еж — полная противоположность Сонику. Как в старые добрые времена, помогать ежику будут два его верных фрэнда: Tails и Knuckles. Каждый будет иметь только ему присущие особенности и специальные удары.



В ходе игры вы должны будете пройти шесть миров, каждый из которых может изменяться в зависимости от того, каким персонажем вы играете. Если вам и этого покажется мало, то нам обещают другие сюрпризы. Правда, до выхода игры разработчики предпочитают их не разглашать (сюрпризы все-таки). Кроме продвинутого взаимодействия персонажей и того, что вы впервые услышите голос Соника, в игре вы ощутите воистину ошеломляющие визуальные эффекты (ну, Соник во все времена поражал нас уровнем графики).

Ежик будет с безумной скоростью носиться по экрану, прыгать с банджо, драться, участвовать в соревнованиях по воздушному серфингу и сноуборду... Перечислять можно до бесконечности. Игра действительно ожидает быть очень масштабной. Sonic Adventure 2 не должен пройти мимо вашего внимания. Но нужно заметить, что доказательства того, что игра действительно так хороша, как о ней говорят, находятся именно в самой игре. Соник никогда не разочаровывал наших ожиданий, а в этот раз, я уверен, он их превзойдет. В то время как вы читаете наш журнал, японцы уже могут наслаждаться новым творением Sonic Team, а нам придется еще немного подождать. Надеюсь, когда мы поиграем в эту игру, то от всей души скажем: «С Днем рождения, Sonic!!!»









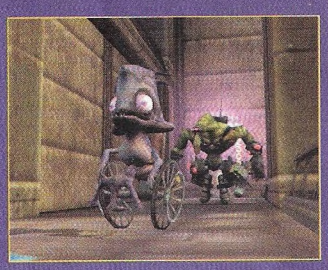
Андрей Гайдут



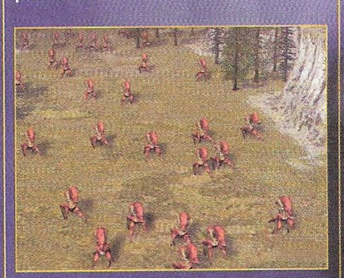
Платформа: Xbox
Разработчик: Oddworld Inhabitants
Жанр: 3D adventure
Дата выхода: осень 2001 года

Одиссея команды Munch'a

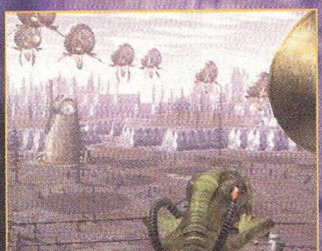
Жизнь — штука изменчивая. Особенно у игр. Еще в прошлом году все трубили о том, что Oddworld: Munch's Oddysee от Oddworld Inhabitants выйдет обязательно на второй PlayStation и, может быть, на компьютере. Это было абсолютно официально, разработчики подтверждали, что PSx2 наиболее отвечает их требованиям. Потом все изменилось. Сейчас эта крутейшая игрушка анонсируется не иначе, как новый проект для Xbox, про реализацию на компьютере давно никто не вспоминает. Да, щупальца Microsoft протянулись и сюда, захватив один из самых лакомых кусков. «Деньги правят миром, брат», — как говорили в одном цветном кинофильме.



Выйдет Одиссея осенью для американцев и их друзей по Пирл-Харбору, а страдающая от ящура Европа получит игру в начале 2002 года. Планы довольно приблизительные. Будет ли игра так хороша? Первые серьезные тесты пройдут на выставке E3 в мае. Пока — скриншоты и куча информации. И судя по всему этому, Munch's Oddysee станет-таки чем-то действительно классным. Приключения во Вселенной Oddworld полюбились геймерам давно, еще со времен первой «соньки». Новое творение будет, прежде всего, 3D adventure, ну и всего остального, конечно, намешают — мультижанровость, так сказать, гарантирована.

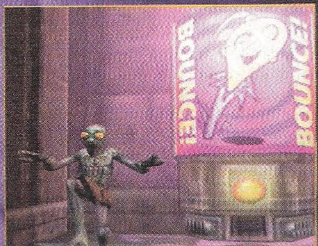


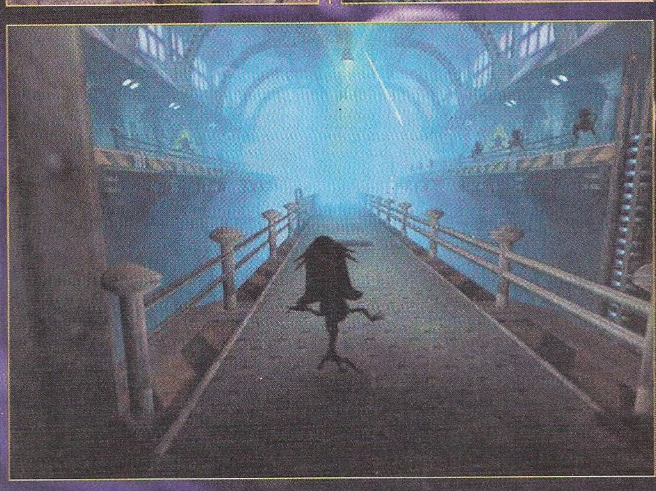
Почему Munch и кто это вообще такой? Он — новый кореш Abe (помните этого Спартака в миниатюре, спасителя несчастных рабов?), а еще Munch — последний из могикан (простите, геббитян — это его вымершая, вернее, подлецами уничтоженная раса так называется). Теперь ребята работают рука об руку. Имеется в виду, что геймер сможет управлять как тем, так и другим. А поработать будет над чем. Сюжет — революционно-всехспасательный. Нужно возродить расу Munch, спасти маму Abe, ну и по пути просто победить всех врагов. Abe «совращает» своего нового друга на такие героические поступки и «...мы начинаем КВН». Причем Munch стартует, как параолимпиец, в инвалидной коляске. Кто нам противостоит? Старые добрые (в смысле злые) Glukkons и их приспешники Vykkers. Именно первые из них заточили бедного Munch'а в больницу, где на нем проводили страшные опыты и по ходу дела

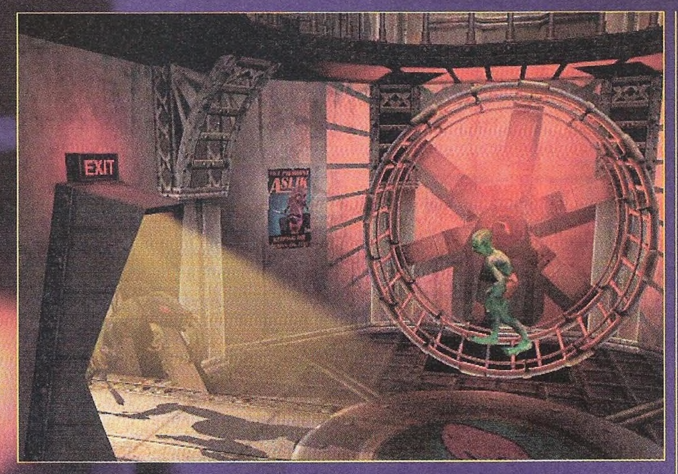




поломали лапки. Будет много и всякой другой мрази, с которой тоже надо разбираться без суда и следствия. Вражины — преотвратительнейшие. Чего только новые Sligs стоят!







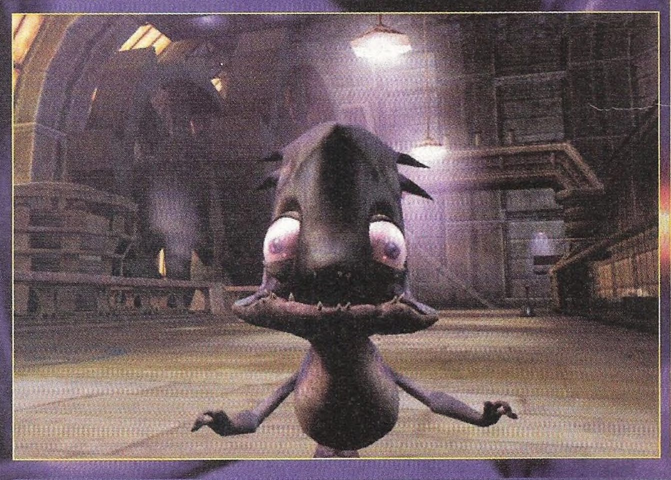
Для прохождения можно стрелять или делать врагам разные подлости — в зависимости от наклонностей и способностей геймера. Вполне реально удариться в научные изыскания с самым хреновым для врагов эффектом. А хотите Шварценеггера из себя строить — тоже нет проблем. Лимонку в зубы, ствол наперевес — и не узнает дорогая, какой танкиста был конец.

Потрепаться придется прилично, уж больно все Oddworld'овцы разговорчивы. Да еще умом и сообразительностью отличаются, повести себя могут и так, и эдак. AI у них, видите ли, высокий. Приколов тоже всяких немеряно, большинство — «специфические», в духе вырезания разных органов и совмещения их в произвольном порядке. В общем, садистам, извращенцам и патологоанатомам понравится. Да и простые ребята без желания кому-нибудь что-нибудь отрезать тоже не будут в обиде.

Техническая сторона — на высоте. Используется вся графическая мощь новой приставки, а вот этого добра, как вы знаете, в Xbox хоть отбавляй. Все максимально детализировано, цвета яркие и насыщенные, в наличии также обалденные световые эффекты. Такой реалистичностью игрока хотят просто напугать. Звук — Dolby Surround — очень качественный и «долбит» не мелочно… Аналоговый контроллер поможет лучше вгрузиться и почувствовать пульс игры.

Честно говоря, после ознакомления с материалами по Munch's Oddysee у меня возникло подозрение, что если герой во время игры зайдет в душ, то на игрока в тот же момент начнет разбрызгиваться вода из специального отверстия на приставке, уж больно все наворочено. Скорее всего, первые пробы на E3 расставят все точки над «ы» или хотя бы покажут, так ли страшен Munch, как его малюют. А пока, как говорит певец Игорек, подождем…

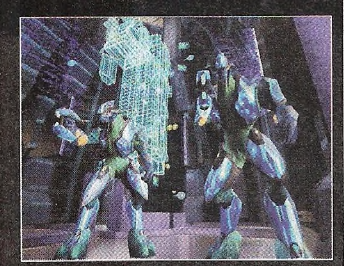
Игорь Предко



Платформа: Xbox, PC, Mac
Разработчик: Bungie Software
Жанр: action
Дата выхода: осень 2001 года

Хелло, новое Halo

Надоела уже, честно говоря, эта игра. Сколько о ней можно писать и говорить? Начали показывать Halo еще на E3 в 1999 году. Было интересно и красиво. «Кольцевой» мир, битва с очередными инопланетянами (расой Covenant), красочная графика — обо всем этом вы уже, вероятно, читали или слышали. Планировали запускать на PC. А потом, в июне 2000 года, Microsoft взяла да и приобрела Bungie Software. Тогда и стало ясно: кина не будет — игрушка пойдет на Xbox и, может, когда-нибудь, если Билл и К° захочет, на PC. И начали «долгострoить», не забывая при этом о PR (интервью, слухи, скриншоты и т.д.). Игру анонсировали не иначе, как launch game для новой приставки (это вроде как Sonic для Sega).





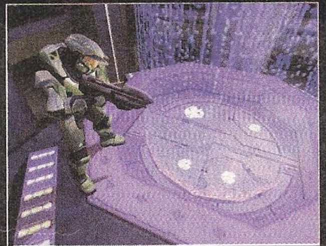
Честно говоря, именно Halo более всего ожидали увидеть пришедшие на Gamestock 2001. И они не разочаровались в увиденном, хотя демонстрировался только один уровень. Предлагалось сначала полетать над морем, потом поездить в джипе, нанося непоправимый урон инопланетной расе, затем можно было посетить базу противников недалеко от моря и пострелять в них немного. Причем стрелять можно и вражеским оружием. А вообще, арсенал в игре довольно приличный, шутер все-таки. Только из «своего» — куча пистолетов, ракетница, снайперка, огнемет и много другого. Для особо кровожадных — ручные гранаты.

Приспособлений для езды довольно много — мир Halo будет большим, и надо же как-то добираться туда, куда тебе нужно. Но такое перемещение не будет формальным переездом из локации в локацию, а станет важной частью игрового процесса.

Предусматривается игра как от первого, так и от третьего лица. Например, едешь в джипе — вид сбоку. Слез, начал пушкой махать — и уже смотришь «из себя».

Засекли слово «шутер» немного выше? Не думайте, что все так просто. В Halo «все смешалось, кони, люди», что становится для современных игр скорее правилом, чем исключением. Конечно, будет и kill'em all с чекой в зубах, но к нему добавятся миссии на спасение, защиту, снайперские операции и даже шпионаж (Metal Gear Solid какой-то получается). Есть даже немного от гоночного симулятора.

Графика, конечно же, умопомрачительная. По сравнению с PC-версией мир Halo стал более ярким, детализированным. Особенно круто выглядит вода. Волны, бьющиеся о прибрежный песок, действительно похожи на реальность. Даже на телевизоре с разрешением 640x480, по заверениям очевидцев, выглядело все здорово. Еще одна особенность — быстрая смена при переходе «из здания — на природу» и наоборот, что было наглядно продемонстрировано в том самом Gamestock'овском уровне при входе во вражеское логово.











Мультиплеер? Обязательно. Как утверждают разработчики, два человека из их команды работают над этим компонентом чуть ли не денно и нощно. Но, честно говоря, представляется он нам пока довольно туманно.

Логично, что многие из вас подумают: да, Xbox — это хорошо, но неплохо бы и PC вспомнить. Bungie не тушуется, обещают не то что для PC, а и для Mac версии сделать, причем обе они, мол, будут отличаться — как друг от друга, так и от приставочного варианта. Но будет все это, как вы понимаете, потом, после запуска на Xbox. Мой совет — не надо особо обольщаться. Представьте себе системные требования Halo. Да и не очень ясно, когда же все-таки выйдет этот долгострой — хотя бы на приставке.

Игорь Предко

Горячая десятка самых популярных игр на PC

Общий зачет

1 Black & White
2 The Operative: No One Lives Forever
3 The Longest Journey
4 Baldur's Gate II: Shadows of Amn
5 NASCAR Racing 4
6 Clive Barker's Undying
7 Superbike 2001
8 Combat Mission: Beyond Overlord
9 Giants: Citizen Kabuto
10 FIFA 2001 Major League Soccer

По жанрам

Action
1 The Operative: No One Lives Forever
2 Clive Barker's Undying
3 Giants: Citizen Kabuto
4 Serious Sam: The First Encounter
5 Star Trek: Voyager Elite Force

Strategy
1 Black & White
2 Combat Mission: Beyond Overlord
3 Homeworld: Cataclysm
4 Shogun: Total War
5 Tropico

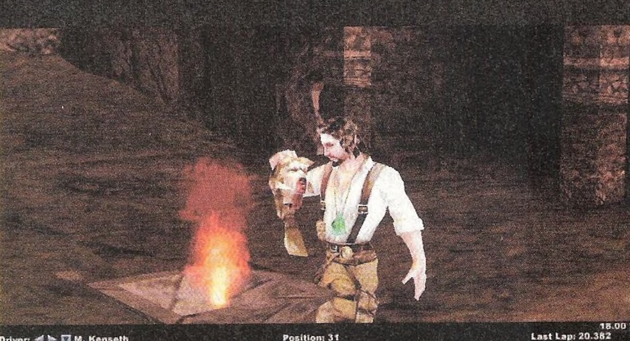
Driving Games
1 NASCAR Racing 4
2 Superbike 2001
3 Motocross Madness 2
4 F1 Championship Season 2000
5 Colin McRae Rally 2.0

Role-Playing Games
1 Baldur's Gate II: Shadows of A
2 EverQuest: The Ruins of Kun
3 Icewind Dale
4 Diablo II
5 Deus Ex

Simulation Games
1 Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum
2 MechWarrior 4: Vengeance
3 Steel Beasts
4 Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater
5 Rowan's Battle of Britain

Sports Games
1 FIFA 2001 Major League Soccer
2 PGA Championship Golf 2000
3 NHL 2001
4 Virtual Pool 3
5 Links 2001

Adventure Games
1 The Longest Journey
2 Escape from Monkey Island
3 Traitors Gate
4 Riddle of the Sphinx: An Egyptian Adventure
5 Odyssey: The Search for Ulysses









Красивый ужас Клайва Баркера

Разработчики: Dreamworks Interactive, EA
URL: www.Undying.ea.com
Жанр: 3D shooter, first person

Кинокомпания «Mr. Horror» совместно с Dreamworks Interactive представляет фильм Стивена Спилберга, сценарий Клайва Баркера — «Undying»... Неплохо было бы увидеть такой анонс через пару лет, тем более, что почва для этого уже существует неплохая.

Наверное, многие знают, а если еще не знают, то узнают сейчас, что компания разработчиков Dreamworks Interactive принадлежит не единожды хваленому С. Спилбергу, который решил внести и свою лепту в индустрию компьютерных развлечений (видимо, не умещается его потенциал в узеньких рамках синематографа). Изо всех игровых жанров уважаемый Стив выбрал «ужастик» (ну кто бы мог подумать...). Казалось бы, дал название, посадил команду разработчиков — и получайте, товарищи геймеры, очередной зубодробильный 3D Action! Так нет же — пригласил сценариста-хоррориста Клайва Баркера, довольно известного в США и являющегося коллегой самого Стивена Кинга. И вот чего он понапридумывал...

Попадаем мы, значится, в 1920 год в Ирландию. Оказывается, мы здесь пользуемся авторитетом продвинутого и уважаемого (соответственно) мага по имени Магнус. Все науки он уже изучил, всех врагов перебил, к картам не тянет — скукотища, одним словом. Но тут на сцену выходит ДРУГ (да, у магов они тоже бывают), Иеремия Видхэвэн. Причем дружок этот — самый что ни на есть лорд, у которого было четыре брата. Он о них раньше ничего не слыхал, а теперь они «объявились» — и мало того, что без конфет и шампанского, так еще и воскресшие из мертвых именно с целью пустить в расход как самого братца, так и все его родовое имение. Но случилось это все не по их доброте душевной, а в результате проклятия, наложенного неким гражданином Undying King, возомнившим себя Королем Нежити.

Исходя из всего этого ваша цель №1 — показать на практике вышеуказанному гражданину, что Королей Нежити не существует, да и братьев заодно поставить на путь истинный. В истории также замешан (непонятно только, на чем) нормальный такой парень, и ничего что некромант, который что-то вынюхивает о проклятии.









Сюжет меня, к сожалению, в ожидаемый хоррор не погрузил, из чего позволю себе сделать два вывода:
1) в игре все будет восприниматься иначе;
2) Клайв Баркер писал сценарий на спине у шестидесятилетней старушки в переполненном Нью-Йоркском метро, отвлекаясь при этом на прослушивание названий станций и разговоры о страшной жизни негритянского квартала.

Сие игрище будет разворачиваться на 10 игровых зонах, при этом начнется оно, как я уже отмечал, в 1920 году и плавно перенесется в прошлое — во времена Наполеона (хотя самого Бонапарта в игре нам не обещано). Придется посетить и родовой замок ирландского лорда, и пещеры, и монастырь, и по горам поскитаться, и, естественно, все это не без пользы для здоровья — ведь нам предстоит по пути расчищать дорогу среди полчищ несусветных монстров, которые так и норовят утворить какую-нибудь пакость (например, легкий испуг, плавно переходящий в расчленение вашего героя).

Чтобы избежать лихой участи и вправить мозги разгулявшимся мертвякам, вам на руки выдается не совсем классический арсенал. Эта неклассичность его заключается в том, что орудовать вы сможете как револьвером и другими неприятными для вражин материальными средствами, так и различного рода заклинаниями, причем все это можно использовать одновременно (представьте себе мужика, обвешанного гранатами, со здоровенной пушкой и читающего на себе заклинание магического щита, — круто!).

В Undying используется движок от Unreal Tournament, и выглядит это достойно, если не сказать больше. Разработчики и дизайнеры так поработали, что на Западе ей уже прочат место среди самых красивых игр — ведь в Undying используется новая система рендеринга, невероятно красиво выглядят взрывы, природа, тени, так что можно просто залюбоваться окружающим миром. Монстры предстанут пред наши очи, проработанные с использованием новой системы скелетной анимации (можно будет даже увидеть милую улыбку отправляющего вас на тот свет страшилы).

Пару слов скажу и о Multiplayer, характерная особенность которого — то, что игрок появляется на уровне в полной боевой готовности и во всеоружии, то есть не нужно бегать и искать что-то, которое кто-то где-то потерял, а можно сразу заняться воспитанием окружающих. Также в комплекте с игрой должен поставляться простой, по утверждению разработчиков, редактор уровней.

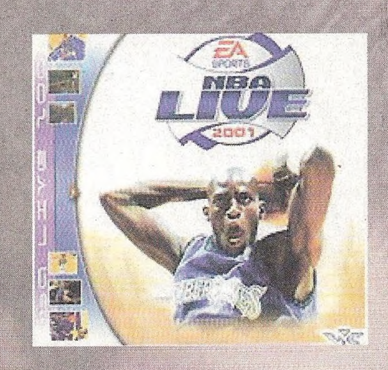
Искренне надеюсь, что игра будет достойной того, чтобы потом говорить о ней «с ужасом», как в свое время говорили о играх схожего направления — Heretic или Alone in the Dark, и проводить время в «атмосфере на грани разрыва сердца».

Юрий Гладкий

Минимальные требования:
PII-400, 64Mb RAM,
8MB 3D accelerator

Разработчики: EA Sports, Electronic Arts
Жанр: Sport

Поэтом можешь ты не быть — баскетболистом стать обязан!



Комбинация цифр 2001 предполагает все новое и оригинальное. Но в отношении NBA Live 2001 ситуация другая, потому что оригинальностью здесь даже и не пахнет. Зато с новизной разработчики постарались — EA, однако. Так что — любителям погонять мяч руками посвящается.

Движок в игре полностью переработан. Проявляется заметная реалистичность, заметная настолько, что порой кажется, будто смотришь какой-нибудь баскетбольный матч по ТВ, при этом еще и управляя им. Игроки наудачу и другие фортунщики отдыхают — мяч забросить стало не так уж и легко, а о трехах и бросках сверху я вообще молчу. Разработчики позаботились и о том, чтобы движения игроков основывались на движениях мэтров баскетбола. В режиме «сезон» игровой движок дает также возможность приобретать новых игроков на драфте или путем обмена. Разработчики не забыли и о мелочах: так, например, баскетболист теперь сам поднимает с пола катящийся мяч.

Графика по-спортивному прекрасна. Полный реализм фейсов и тел игроков — как в матче, так и в перерывах «на кофе», и в различных заварухах. Конечно, проскакивают и глюки типа помутнения изображения или нечеткости физиономий, но, возможно, на железяке вроде GeForce3 их наблюдаться не будет, так что отнесем это на счет недостатков видеокарты. А что же на скамейке запасных? А там сидят теперь уже не представители какого-нибудь малоизвестного движения «Свобода африканским попугаям», а вполне узнаваемые игроки набранной вами команды, которые еще и о чем-то базарят, нервничают перед игрой. Появился в NBA 2001 и новый персонаж, называется «судья» (небось, первый раз слышите), и будет он, значит, всю игру вашу судить и фолы назначать — типичный спортивный бог. Стадион тоже изрядно ожил, повеселел, слышны то одиночная брань, то всеобщая ругань.

Звук, в сравнении с 2000, остался на уровне и радует игрока бодрящими мелодиями. А игроки, в свою очередь, стали громко и внятно разговаривать, прекрасно слышны или поздравления с удачным броском, или что-то типа «Товарищ, Вы играете грубо и некультурно!», только в гораздо более грубой форме и с использованием американского фольклора. Да и зрители при штрафном орут, как ошпаренные.









В целом, игра обязательно понравится баскетбольным гурманам, так как очередная версия ничуть не хуже предыдущих, а по многим показателям — гораздо лучше. Тем более что NBA Live 2001 является традиционным продолжением баскетбольной серии от EA Sports, да и конкуренции на этом поприще, в принципе, нет...

Юрий Гладкий

Системные требования:
Pentium-233,
32Mb RAM, 3D accelerator
Pentium-II 350; 64 Mb RAM

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS

Разработчики: RebelAct Studios, Codemasters
URL: www.rebelact.net/severance/index.shtml
Жанр: Action/RPG

Кто к нам с клинком придет, тот у нас его и оставит

Мы получили Клинок! А почему никто не удивляется? Что, вы уже об этом где-то слышали? Жаль... На самом деле, игру **SEVERANCE Blade of darkness** ждали уже довольно давно, хоть и не сразу под таким названием. Да, много воды утекло с тех пор, как поползли первые слухи о Blade... Но это не так важно, потому что наконец-то нам предлагают достать из ножен огромный блестящий с кровоподтеками и рунами меч и засунуть его... обратно в ножны.

Ну что, набралась группа любопытствующих? Значит, можно начинать экскурсию. Взгляните налево. Ну как, Зло увидели? А теперь видите таинственный клинок в загадочной могиле? Вот им-то это Зло и надо замочить! Вот, собственно, и вся предыстория игры (оригинально до ужаса, не так ли?). Кстати, Мистером Победителем Зла вы можете стать в нескольких ролях: The Knight, The Barbarian, The Amazon, The Dwarf. При этом каждый персонаж имеет собственный набор характеристик, как и полагается ролевым играм, хоть и сдобренным элементами Action.



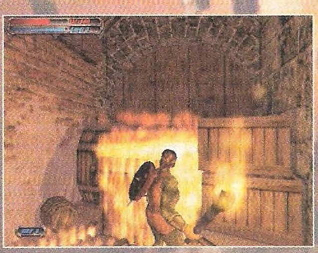
Посмотрите, пожалуйста, направо — здесь вы видите ГРАФИКУ игры BOD. Удивительно, но, в отличии от многих игр-долгостроев (не зря вы бросили взгляд на диск с Diablo 2), в этом произведении графика достойна похвалы. Здесь авторы показали все современные достижения в области графики: динамическое освещение, система захвата движений, отображение текстур в реальном времени и пр. Вы можете потратить достаточно много времени, рассматривая все мелкие детали, помещенные в крошечный и незначительный объект с целью всего лишь добавить колорита окружающей среде. От всемирных структур до моделей — все гармонирует в едином графическом шедевре.

Есть также одна очень хорошая особенность, которая напоминает мне о игре Kingpin, — попадания по какому-либо органу эффектно проявляются на вашем герое, и когда что-то повреждено (будь то задняя часть, руки, ноги или даже лицо), вы будете изранены на совесть. Все это возможно благодаря новой реализации системы крови (попрошу посетителей экспозиции, не переносящих вида крови, закрыть глаза и не открывать их до конца экскурсии) — ведь кровушки стало намного больше, и она льется, стекает, струится, бьет фонтаном и... (если кому-то уже плохо, мой вам совет: НЕ ИГРАЙТЕ В BOD С ОТКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ!). Теперь я даю вам время на самостоятельное изучение игровых ландшафтов, а потом перейдем в следующий игровой зал.

Не пугайтесь, это всего лишь крики в игре, и, соответственно, еще одна безупречная область, в которой и проявляются звуки и музыка, полностью погружающие вас в атмосферу игры. Музыка изменяется согласно каждому конкретному случаю, согласно событиям и местам, которые вы посещаете, поэтому кажется, что композиторы, чтобы создать музыку, которая так приспосабливается к месту, работали с проектировщиками уровня.

Скрежет зубов при сжимании оружия, разбивание черепов и других комплектующих, крики боли после разрезания оппонента, мощные колебания и замечательная графика — все вместе хорошо формирует богатый, реалистичный взгляд на сражения.

Перед вами Gameplay. Хоть в игре и присутствуют ролевые характеристики, но все же BOD является игрой Action, исходя из характеристик игрового процесса — 18 уровней игры, и на каждом вам предстоит решить определенные проблемы с использованием уникального оружия и нанести

















обязательный визит к главному монстру уровня. И не ищите, потому что не найдете здесь weapons массового уничтожения, ибо здесь ваш друг и помощник — клинок и другое оружие ближнего боя, которое полностью соответствует времени происходящего. Но для ребят, усиленно занимающихся в стрелковых клубах, будут и луки. Предусмотрена также и такая приятная деталь — вы сможете бросать свой меч на расстояние, равное силе вашего героя. Именно поэтому в BOD разработан уникальный графический движок, отображающий рукопашные бои или бои с применением холодного оружия. Кстати, большую часть времени придется бегать в режиме от третьего лица, хотя и есть возможность битвы глазами (незабвенный First Person). И все это сопровождается смачными выбоинами в движке.

А сейчас мы с вами посетим самую глюкавую зону игры — то есть наступило время сказать кое-что об AI. Враги не слишком ярко себя проявляют (скелеты и зомби, по определению, вообще бессмысленные автоматы), при этом имеются некоторые недостатки в AI практически всех монстров BOD. В то же время эти недостатки не раздражают и не дают игроку много возможностей использовать их. Монстры могут на некоторое время застревать, когда препятствие стоит между вами и ними. Существует хорошая возможность того, чтобы монстры поразили друг друга (поэтому я и не считаю это существенным недостатком). Например, если маленький орк, пытаясь ударить вас, поражает большого орка, это — последняя ошибка бедняги, поскольку большой орк повернется к нему — и украдет ваш опыт.

Несколько раздражает то, что BOD не позволяет мультипликациям происходить одновременно (это особенно достает в боях, делая поединки вяловатыми). Если вы бежите и хотите на ходу достать оружие да рубануть с лету супостата, то ничего не получится — вместо этого ваш персонаж остановится, отдохнет, перекурит, вздремнет маленько и лишь после вспомнит, что он хотел что-то сделать перед тем, как его убили.

Ну что, мои маленькие любители крови, готовы вступить в океан оной, готовы рубиться 2-тонными мечами с 20-тонными монстрами, готовы любоваться прекрасными землями и архитектурой? Тогда прошу пройти в яркий мир SEVERANCE Blade of darkness.

P. S. При выходе не забудьте сдать тапочки администратору экспозиции.

Юрий Гладкий

Минимальные требования:
PII-400, 64Mb RAM
750Mb HDD
8Mb 3D accelerator

Рекомендуемая система:
PIII-500, 128Mb RAM
1.5Gb HDD
32Mb 3D accelerator

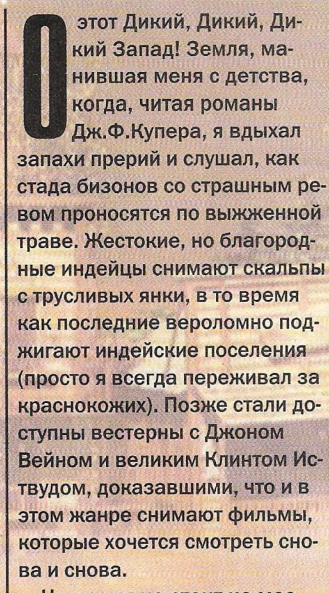


Дикая пародия на Дикий Запад

Разработчики: Infograme
Жанр: Tactic/Strategy

О этот Дикий, Дикий, Дикий Запад! Земля, манившая меня с детства, когда, читая романы Дж.Ф.Купера, я вдыхал запахи прерий и слушал, как стада бизонов со страшным ревом проносятся по выжженной траве. Жестокие, но благородные индейцы снимают скальпы с трусливых янки, в то время как последние вероломно поджигают индейские поселения (просто я всегда переживал за краснокожих). Позже стали доступны вестерны с Джоном Вейном и великим Клинтом Иствудом, доказавшими, что и в этом жанре снимают фильмы, которые хочется смотреть снова и снова.

Но время не стоит на месте — и вот уже жители Силиконовой Долины обратили свое внимание на эту страницу из книги истории Америки. Ведь несмотря на то, что сейчас в Штатах снимается огромное количество вестернов, а на полках книжных магазинов всегда можно найти книги этой тематики, выходит мизерное количество игр, посвященных Дикому Западу.



Мало кто помнит Freddy Pharkas Frontier Pharmacist Dust или даже Outlaws. Вот почему командно-тактически-стратегическая игра **Desperados — Wanted Dead or Alive** от небезызwestной компании Infograme заслуживает самого пристального внимания. Чтобы вам было понятнее, о чем идет речь, представьте себе Commandos до появления автоматического оружия. Вам предстоит управлять шестью персонажами, каждый из которых имеет свои уникальные способности, комбинируя которые вы и будете преодолевать всяческие неприятности на своем пути.

Не думаю, что раскрутить игру в жанре, скажем, fantasy очень трудно. Пара-тройка эльфов, столько же гномов, добавить несколько гоблинов — и нате вам супер-trooper игрушку со сверхоригинальным сюжетом; легко создать привлекательный мир с такими колоритными архитипами. В случае с вестерном надо быть очень хитрым, чтобы привлечь внимание игроков.



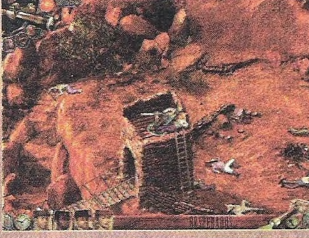
Но ребята из Infograme не лыком шиты. У них свое представление об американской истории. Встречайте!!! Только у нас!!! John Cooper идет по следу отчаянного бандита El Diablo!!! В общем — шуму не мерено. Далее сюжет. Некая железнодорожная компания нанимает Купера для поимки опасных преступников, ограбивших ее. Тот, недолго думая, собирает небольшой отряд, но вот ловят они совсем не того парня. Санчес оказывается славным малым и немедленно присоединяется к отряду, помогая ловить негодяев. El Diablo тоже не дремлет и вмиг собирает армию таких же подонков, как и он сам. И, небезосновательно полагая, что наш герой со своей командой является серьезной угрозой для его бандформирования, этот гад решает подставить Купера. Короче, такоооe месилово намечается! :-)

По замыслу разработчиков Desperados также является adventure — но не в традиционном понимании жанра, когда вы решаете загадки в отно-

сительно мирной игре — в данном случае акцент, скорее, делается непосредственно на самом значении слова «adventure» (приключение). Чтобы подчеркнуть достоверность происходящего, каждая из 25 миссий в игре сопровождается видеовставками. Задумывалось это для того, чтобы нас не покидало чувство, будто мы смотрим отличный вестерн с лихо закрученным сюжетом. Все это требует большого мастерства и богатого воображения.

Первоначально кажется, что игра основана на решении стандартных puzzles, но с присоединением к вам все большего количества персонажей всякие сомнения рассеиваются. Когда в начале у вас есть только один Джон Купер, выбор тактических приемов не слишком разнообразен. Веселье начинается, когда присоединяется Сэм. Простое сочетание двух персонажей открывает много возможностей. А учитывая то, что их в процессе игры становится целых шесть, начинаешь надеяться, что игра может вызвать интерес.

Например, в каждой миссии вам будут встречаться охранники, которые, патрулируя какие-то определенные объекты, не будут иметь большого ради-





уса обзора, в то время как у других вся территория будет как на ладони. И вам придется действовать в зависимости от ситуации: красться мимо них или идти напролом, оставлять в живых или убивать. Как только бандит замечает трупы своих друзей, он сразу начинает вопить, чтобы привлечь внимание. И начинается облава. Нельзя сказать, что враги очень умны. Их поведение предсказуемо, но движутся они быстро. В общем, скучать вам не придется (первых минут пятнадцать). Если ваш враг знает, что вы поблизости, то нападение в открытую — не самый лучший вариант. Но если он находится в счастливом неведении — фактор неожиданности сыграет вам на руку. Не надейтесь на пуленепробиваемые жилеты, их в игре нет, а модель повреждений довольно реалистична. Это означает, что одиночный выстрел может забрать 90% вашей жизни. Desperados — стратегическая игра, но, в то же время, вам надо будет очень быстро управляться с мышкой (враги не дремлют). Если они засекли вас — приготовтесь действовать решительно и хладнокровно. Горячие клавиши доступны для большинства команд — от броска ножа в высунувшееся из-за угла тело, до начала стрельбы.

Графика в игре неплохая (правда, только для тех, кто в свое время не играл в Commandos), достаточно взглянуть на скриншоты. Прорисовка просто выше всяких похвал (опять же для вышеупомянутых личностей), кажется, можно рассмотреть стремена у лошадей. Присутствует такая полезная функция как zoom (только не приближайте пейзаж, а то лишитесь спокойного сна).

Вердикт. Поиграв в Desperados, я пришел к выводу, что если бы она не вышла, то понравилась бы мне больше. Слишком уж много обещали нам разработчики. Появилась даже надежда, что игра эта даст нам отличную возможность отдохнуть от гоблинов и колдунов и погрузиться в романтическую атмосферу Дикого Запада.

Этого не произошло, но отчаиваться не стоит. Будем ждать вторую часть Commandos.

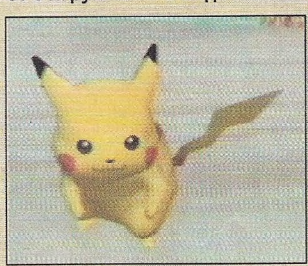
Андрей Гайдут

Системные требования:
P II 300
64 RAM
3d card

VSЯКАЯ VSЯЧИНА

Турецкий мальчик чуть не погиб из-за Покемона

Четырехлетний житель Турции прыгнул с седьмого этажа и сломал ногу, попытавшись повторить одну из сцен популярного японского мультфильма Pokemon. В больнице на вопрос, почему он сделал это, мальчик ответил: «Я — Покемон и я умею летать, как они». Мать четырехлетнего Ферхарта Алтинбаса заявила прессе, что она не может пресечь пагубное увлечение своего сына. «Он смотрит все мультфильмы о Покемоне. Он играет с игрушками в виде Поке-



мона в больничной палате», — заявила она представителям местной радиостанции.

Fatboy Slim пишет музыку для Tomb Raider

Один из самых мощных электронщиков современности, человек, известный нам как Fatboy Slim, активно трудится над официальным саундтреком к фильму Tomb Raider. Один из треков будет использован в качестве главной темы фильма. Официальный альбом появится в июне этого года. Похоже, что у фильма о приключениях Лары Крофт теперь есть два составляющих успеха — оскароносец Анжелина Жоли и зажигательные композиции от Fatboy Slim.

Шпионы из Lionhead

Продолжается скандал вокруг сбора приватной информации создателями Black & White. Официальный представитель Lionhead заявил, что сбор информации во время одиночной игры вызван желанием компании создать максимально интерактивную обстановку для поклонников оригинальной игры. По словам разработчиков, каждые три минуты игра проверяет вашу почту и посылает запрос на международный метеореологический сайт для точного уравнивания реальных погодных условий в вашем городе и в игровом мире Black & White. Для тех же целей запрашивается ваш точный домашний адрес, электронная почта и контактный телефон. А может им ещё ключ от квартиры, где деньги лежат?

Реклама в играх

Все больше компаний мечтает использовать компьютерные игры в качестве рекламы своей продукции. Adidas, Coca-Cola и Playboy готовы выложить сотни тысяч долларов за изображения своих торговых марок в последних игровых продуктах. Например, в давно разрабатываемом Duke Nukem Forever будет использоваться реклама Sprite, а новый Tomb Raider готов рекламировать BMW. Интересно, насколько будут захламлены игры будущего?

Проколотый Ritual

Вы когда-нибудь задумывались, чем занимаются сотрудники известных игровых компаний в свободное от работы (и это они называют работой?) время. Придется открыть небольшую тайну. Например, обитатели офисов IonStorm предпочитают сыграть пару партий в DOA 2, специалисты из 3D Realms — устроить импровизированную гонку, а экстремальные обитатели Ritual Entertainment — наделать пару лишних дырок в татуированном теле. Нет, гангстерские разборки здесь совсем не причем. Просто эти удалые поклонники готики жить не могут без пирсинга, прокалывая самые сокровенные части тела серебряными кольцами. По истине кровавое зрелище. Все остальные ужасы из жизни разработчиков, включая откровенный видеоклип, вы можете обнаружить по адресу www.ritual.com

По материалам www.rgw.ru

SPEEDные байки

Разработчики: Attention To Detail Limited, Acclaim
URL: www.atd.co.uk
Жанр: Racing - Motocross

Существует странная традиция в мире игр-мотосимуляторов — делать их (мягко говоря) НЕ ОЧЕНЬ хорошо. Не знаю, с чем это связано — возможно, разработчики считают, что над этой категорией игр не стоит особо напрягаться, или же они вообще не думают, когда



штампуют очередную мотоциклетную «стукалку». Эти бодрящие слова высказаны мной не зря, ведь многие согласятся, что мы давно не получали хотя бы сносного мотосимулятора. В попытке исправить ситуацию выступили ребята из ATD, представив нам Ducati World.

То, что в игре используется модельный ряд одной марки, навевает некие ассоциации с Need For Speed Porsche Unleashed. Здесь, так же, как и в NFS, есть $, тесты, апгрейд... Сразу даже кажется, что опять все стырили — но нет, О ЭТО ЧУДО! ребята из ATD проявили фантазию (я серьезно) и внесли свои дополнения в игру. Например, в режиме Ducati Life вы можете начать карьеру гонщика, плюс еще и то, что погонять предстоит как на древних итальянских моделях (с бешеной скоростью 60 км/час), так и на новейших мотоциклах (как вам 300 км/час?). Хотя саму историю развития компании Ducati нам представили весьма скудненько.

Итак, игру вы начинаете в роли поднакопившего денег мотоциклиста-любителя и, посетив пяток магазинов, выбираете себе «железного коня». Впечатляет количество турниров, доступных для данного класса — от гонок с возрастающими призовыми фондами для различных ступеней сложности до индивидуальных заездов с крупными выигрышами в виде денег или новых мотоциклов. Кстати, для начала гонки предстоит получить еще и четыре лицензии, сдав серию тестов и экзаменов на крутость.

Что же касается графики, то здесь ребята отдохнули на славу. Архитектура оставляет желать лучшего, а разнообра-



зие текстур отрицается разработчиками из религиозных соображений. При этом большее количество времени приходится кататься в тоннелях с кратковременным выездом на воздух, где нас



встречает мрачноватый асфальт с коробками сооружений и фотками на заднем плане. Радует, правда, внешний вид байков, а также приборная доска (особенно — если кататься в темное время суток на фоне неоновых огней).

Но в общем игра понравилась своей простотой и стремлением выделиться из ряда однотипных мотокроссов, над совершенствованием которых еще предстоит долгая работа. Так что если выбирать



из последних поступлений в этом жанре, то Ducati World вполне достойна того, чтобы обратить на нее внимание.

Юрий Гладкий

Минимальные требования:
Pentium-266
32 Mb/40 Mb
4 Mb/8 Mb
8x CDROM
DirectX 7.0/DirectX 7.0a

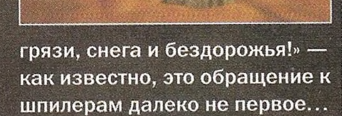




Разработчики: Headgames, Activision
URL: http://www.activisionvalue.com/salespages/4x4/4x4.htm
Жанр: Simulation/Racing

Грязная Cabыlа

«Сыновья природы в лице хозяев здоровенных внедорожников! Мать-природа и разработчики Cabela's 4x4 Offroad Adventure обращаются к вам — пройдите на машинах там, где еще не ступала (потому что вязла) нога человека, и докажите, что вы — настоящие профессионалы в области

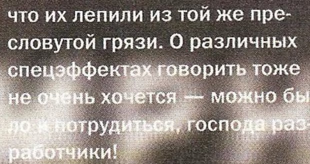


грязи, снега и бездорожья!» — как известно, это обращение к шпилерам далеко не первое...

Очередной буксовик меня ничуть не удивил, и даже то, что издателем является Activision, не добавляет ему шарма. Но это совсем не значит, что игра не понравится абсолютно всем, напротив, любители погонять по непроходимым местам, проверяя мощность виртуальных джипов, будут более чем порадованы.

Огромным булыжником, брошенным в огород создателей игры, будет игровая графика. Скажу прямо — лажа полная. И то, что разработчики выпячивали грудь и кричали, что применили новый эксклюзивный воксельный движок, видимых результатов не дало — налицо лишь невероятные тормоза в игре, особенно на высоких разрешениях. Правда, неплохо смотрится земля, валуны всякие, но игра же создавалась не для любования природными ландшафтами. Относительно моделей машин у меня сложилось впечатление,





что их лепили из той же пресловутой грязи. О различных спецэффектах говорить тоже не очень хочется — можно было и потрудиться, господа разработчики!

Что касается игрового процесса, то здесь ситуация повеселее. Любители «гонки наперегонки» отдыхают, потому что здесь таковых не предусмотрено, зато все шесть режимов игры целиком и полностью посвящаются обкатыванию природных прелестей в наихудших условиях (в смысле природы). Вот только очень досадно, что игру, видимо, делали начинающие автолюбители, используя полный свод правил дорожного движения, — скорость джипов по-детски мала, а как хочется иногда на полном ходу зарыться в огромный валун, вплоть до перезагрузки игры... Кстати, после парочки повреждений ваша «железная собака» превращается в груду металла (при этом сами повреждения выглядят очень реалистично), и машина начинает просто ползти, что невероятно раздражает, поскольку, как уже говорилось выше, скорость и без того оставляет желать лучшего.

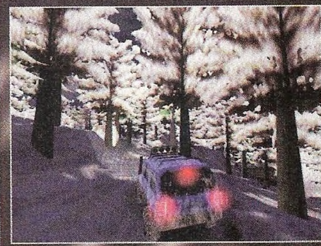
Интересным нововведением является работающая лебедка. Допустим, вы застряли, машина рвет и мечет гравий и другие мелкие прелести —



казалось бы: все, приехали... Так нет, достаем лебедочку и с песней выбуксовываем из передряги.

Не могу понять юмора создателей относительно того, что все модели машин в игре вымышленные. То есть, не сами машины, а их названия, потому что настоящее «имя» практически каждого из внедорожников определить особого труда не составляет.

И в заключение скажу, что Cabela's 4x4 Off-road Adventure является одним из наиболее реалистичных симуляторов внедорожников — это постоянное ДЕЙСТВИЕ на бездорожьи, ухабы, валуны, неровности и крутые спуски, снег, грязь, песок и пр. В общем, если вам нужен сам драйв от преодоле-



ния природных шероховатостей на здоровенных мощных машинах, а графика не играет решающей роли — тогда эта игра для вас.

Юрий Гладкий

Минимальные требования:
Pentium II-333
8 Mb
16x CDROM
DirectX 8.0

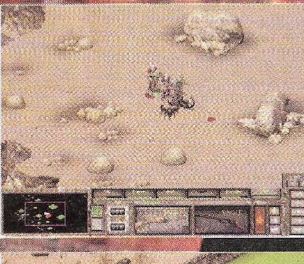


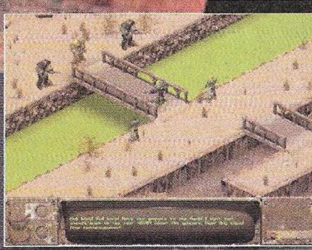
Минимальные требования:
PII-400, 64Mb RAM
8Mb 3D accelerator

Ядреное Возрождение



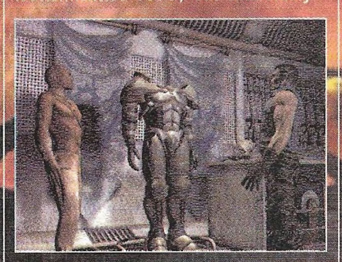






А покажите-ка мне Fallout! Да нет же, не то, что натворили в **Fallout Tactic: Brotherhood of Steel**, а что-то другое, родное… Ничего другого нет? Ну тогда я попробую объяснить вам, что такое FT.

Если вы поиграли в FT и все еще уверены, что это тот самый старый добрый Fallout, то пойдите и примите холодный душ, после чего засуньте голову в холодильник и затем разогрейте ее в микроволновке. Надеюсь, что после этих действий к вам придет понимание того, что мы получили абсолютно другое Возрождение.





Сначала, когда я еще и не играл в FT, у меня, грешным делом, даже мелькала мысль описать прохождение. И что же изменилось — спросите вы? Да нечего тут описывать, нечего! Меня просто-таки поразила линейность сюжета. По сути, игра сводится к тому, чтобы взять в охапку всех братков и бегать по появляющимся на карте салатовым точкам, где обитают бандитские группировки, объясняя последним правила жизни в обществе. Квесты и задания полностью подпадают под общий девиз игры — «Порви всех!» Напрягает и то, что, увидев перед собою дверь, сразу готовишься к сражению, а потом роешься в трупах в поисках заветного ключика — и так все время…

А сейчас я немного расслаблюсь и даже перестану подламывать разработчиков, потому что игровая графика в игре потрясная, спасибо за это трудолюбивым ребятам из 14 Degree East и Micro-Forte. Детально прорисованные фигуры персонажей, окружающая действительность в виде где пышных, где обгорелых деревьев на фоне булькающих и квакающих зеленоватых луж и, конечно же, кровавые и жестокие сцены (кстати, их слабонервные особи могут отключать) получились красивыми. Но вот видимые графические глюки — недостаточная прорисовка weapons или обращение с ним персонажей (залег — оно пропало, встал — появилось), сильное преобладание красного, зеленого и коричневого цветов и прочее, как вы понимаете, плюсов игре не прибавляет.

Думаю, вы согласитесь со мной в том, что играть в Fallout без звука — все равно, что «втыкать» на выключенный монитор. Хотя разработчики и подготовили нам жирненькую озвучку — около тридцати музыкальных треков с классическими весенними капелями :-), под которые приятно валить









супостатов, но, как говорится, не звуком единым…

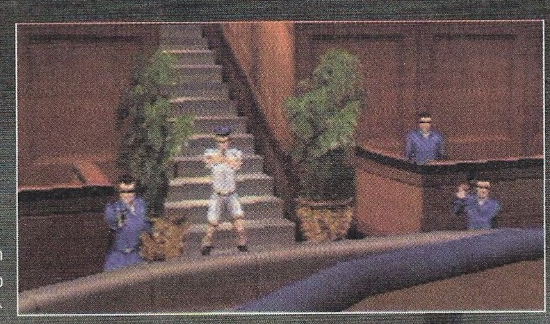
Как и в первых двух Fallout'ах, в новом достаточно черного юмора, при этом некоторые из разработчиков обещали съесть свою шляпу, если кому-то из геймеров будет не смешно. Так вот — я не особо-то и смеялся. Видимо, придется вычислять создателей и заставлять прилюдно выполнять обещание. К сожалению, философски настроенных, нелинейных диалогов с NPC мы не получили, а сообщения персонажей носят исключительно инфо-характер (такие себе «шо гаварил, шо радио слушал»).

А вот слова об интерфейсе будут, к вашему удивлению, приятными — он переработан и улучшен. Управление в игре стало поудобнее, при этом мышь теперь не играет главной роли, потому что горячие клавиши у вас всегда под рукой. В игре теперь есть даже фотографии каждого из братков, хоть сразу не очень понятно, кто из них кто.
К моему сожалению (возможно, неразделенному), разработчики не дали нам классической RPG'шной примерочной, и для использования какого-то свойства одежины, можно просто положить ее в инвентарь.

Вообще, я бы мог долго «грузить» по поводу того, почему FT не Fallout 1–2, что у него хуже, а что лучше. Многие уже рассуждали на эту тему — и разные люди высказывали разные мнения. Можно лишь с уверенностью сказать, что это не третий Фаллаут — и вряд ли мы его получим когда-нибудь таким, каким он был, когда вошел в разряд культовых игр.

Этот обзор — мое субъективное мнение, а чтобы понять, почему я так отношусь к игре, можете попробовать поиграть — говорят, помогает.

Юрий Гладкий



Платформа: PlayStation
Разработчик: Namco
Жанр: shooter

«Crisis» жанра?

Наконец-то вышла в свет третья часть шутера Time Crisis — придется геймерам снова отрыть свои томагавки (в смысле — инфракрасные пистолеты).

Namco решила не мучиться с переведением Time Crisis 2 на приставку, а просто создать новую игру, которая получила название Project Titan. Что в ней действительно нового? Честно сказать — мало чего. Сюжет — «продолжение предыдущих серий». В прошлой части главный герой, топ-агент Richard Miller, спасает дочь президента. Но тут президент погибает и наш доблестный Миллер становится почему-то главным подозреваемым. Его цель — убедить всех, что он «не верблюд». Проект Титан — кодовое название операции по доказыванию этого факта. Время, как всегда, ограничено (у нас только 48 часов). Миллер вооружается старым добрым шестизарядным стволом и начинает разборки по типу «один на всех». Возвращаются и «плохие парни» из прошлых частей — Kantaris и Wild Dog, которые с полчищами своих подручных попытаются помешать нам восстановить справедливость. Разворачиваться это противостояние будет на довольно разнообразных локациях, начиная от океанских лайнеров и заканчивая усадьбами и крепостями.

Для прохождения предлагается два стандартных варианта: time mode и story mode. Для игры на время первоначально открыто три уровня и последний Босс. Остальные уровни будут открываться по мере прохождения story mode.

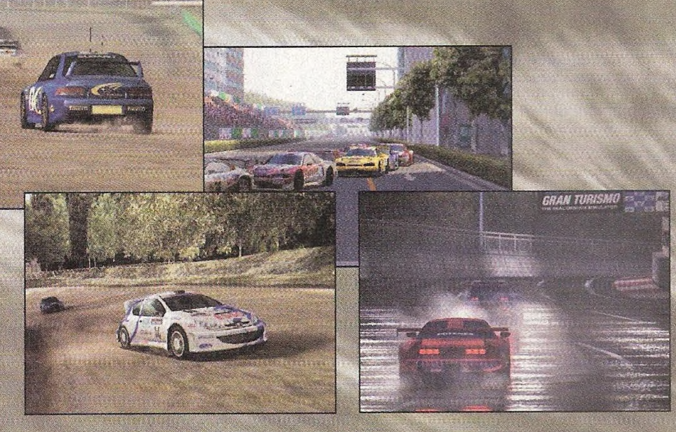
Игровой процесс — это та часть игры, которая практически не претерпела изменений. Главное — метко стрелять и быстро реагировать. Специально для вашего удобства противники одеты в разного цвета костюмы, которые определяют степень их опасности. «Синие» — самые слабые, «красные» — убивают с первой или второй попытки. Все остальные — где-то между ними. «Оранжевые» — особенные, за их убийство игрок получает бонусные секунды. Часто вас пытаются надуть, поставив оранжевого непосредственно перед красным, чтобы таким образом отвлечь внимание. Убьете 30 врагов подряд — экстра-жизнь. Но сделать это не так-то просто.

Появилась новая интересная особенность. Можно будет хитро менять свою позицию во время боя с Боссом, если нужно атаковать его с разных позиций. Прячетесь так, чтобы вас не могли достать и стреляете в стрелку, которая находится в другой части экрана. Теперь вы в другом месте и можете оттуда нашпиговывать всех свинцом. Иногда это оказывается очень даже полезно.

Графика изменилась к лучшему. Больше зрелищности и спецэффектов. Но, честно говоря, можно было и сильнее постараться в этом отношении.

Вердикт — игра отнюдь не шедевр, а скорее крепкий середняк даже в своем жанре. Графика ничего, а вот остальное так и осталось топтаться на месте. Явно не хватает оригинальности.

Игорь Предко



Платформа: PlayStation 2
Жанр: Гоночный симулятор
Разработчик: Polyphonal Digital





Gran Turismo 3 A-spec

В 1998 году на платформе PlayStation вышла игра, которая установила новый стандарт в жанре гоночных симуляторов. Играть в Gran Turismo можно было часами, проходя трассу за трассой, открывая все новые и новые машины. Вы действительно ощущали себя за рулем автомобиля. Никогда прежде в игру не включали столько лицензированных транспортных средств. Для многих из нас это, по сути, было единственным шансом ощутить себя владельцем дорогой иномарки, супернавороченного прототипа.

Gran Turismo 2 обладал еще более совершенной физикой. В наличии имелось еще больше различных машин и трасс. Все это делалось для того, чтобы угодить огромной армии фанатов первой части игры. Однако некоторые поклонники чувствовали, что продолжение не соответствовало всей той шумихе, что раздувалась вокруг него. Сыровата игрушка получилась.

Но тут на сцену вышла PlayStation 2 со своими поистине безграничными графическими возможностями. Теперь можно быть спокойным за судьбу третьей части суперпопулярной гонки и с уверенностью сказать, что в лице Gran Turismo 3 A-spec компания Polyphonal Digital установит новый стандарт в жанре. Президент Polyphonal Digital Казунори Ямаучи так прокомментировал происходящее: «Так как все мы работали над этой игрой, мы стали более честолюбивыми и хотим создать продолжение, достойное носить имя Gran Turismo 3. Первая часть игры открыла миру возможности PlayStation. С помощью GT3 мы покажем вам скрытую мощь PlayStation 2».

В игре будет доступно около 150 машин от самых известных производителей. Каждая из них смоделирована с точностью до самых мелких деталей. В Polyphonal Digital уверены, что достигнут такого уровня точности, который оставит далеко позади предыдущие части GT. Сложная автомобильная физика и дотошная картография окружающей среды создадут иллюзию, что вы смотрите настоящие гонки, а великолепная графика сотрет грань между игрой и действительностью.



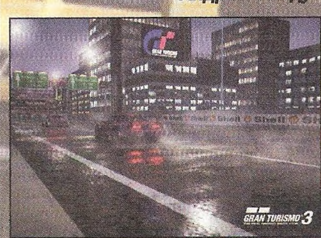


Официальный GT руль вместе с революционным Dual Shock controller будут выпущены одновременно с оригинальной версией игры (кстати, эти аксессуары произвели очень хорошее впечатление на г-на Ямаучи).

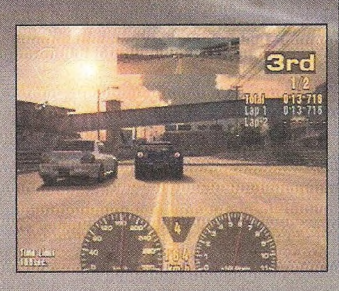
В общем, если у вас еще нет PlayStation 2, то Gran Turismo 3 A-spec является веским доводом в пользу ее покупки. По всей видимости, эта игра станет просто-таки совершенным гоночным симулятором.

Андрей Гайдут















Платформа: Nintendo 64
Жанр: платформенная бродилка
Разработчик: Rare

Плохой день старины Конкера

Просто обожаю жестокие и обезбашенно-ненормальные игры. Желательно с примесью черного юмора. Ничего не могу с собой поделать — заводят они меня. Примеров можно привести довольно много. Помнится, во времена моего золотого детства была на мегадрайве такая игрушка как Boogerman. В ней отвратительного вида супергерой бегал по городской канализации и бросался в тамошних гадов своими соплями. Графика, даже на то время, была достойной моего внимания. И все это, вместе взятое, приводило меня в дикий восторг. Потом появился червяк. Да-да, именно наш обожаемый Джим, созданный воспаленными мозгами ребят из Shiny ent. Коровы, падающие на голову, сумашедшие бабушки, ездящие в креслах-качалках под шотландскую волынку, да и сам герой, использующий вместо скакалки собственное тело, — не это ли стало основополагающим фактором того, что игра до сих пор остается одной из самых популярных в мире.

Nintendo решила продолжить славную традицию, и разработчики компании Rare представили нам свое новое творение — платформенную бродилку Conker's Bad Fur Day. Nintendo славится своей любовью к потокам крови и жестоким игрищам. Вспомните хотя бы версию Mortal Kombat для SNES ☺. Однако в этой игре вам предстоит играть не за безобидных бойцов бессмертного фронта, а за полностью ненормальную белку-садиста, поливающую своих врагов потоками ненормативной (и это еще мягко сказано) лексики и справляющую малую нужду прямо им на голову. Господа извращенцы, по-моему, ваше время пришло! Конкер действительно очень сильно отличается от других нинтендовских персонажей. Его головокружительные приключения начинаются в местном баре, где он со своими друзьями-собутыльниками напился, простите за каламбур, до белочки. Продрав глаза, он вдруг увидел, что попал в совершенно чужой ему мир. Мир этот населен такими монстрами, что невольно закрадывается мысль, что создатели игры, работая над ней, приняли изрядную дозу LCD. Единственным желанием нашего страдающего от тяжелого похмелья друга будет унести отсюда ноги, не забыв прихватить свою подружку Berri (я бы не удивился, если бы Berri была мужского пола, однако разработчики, видать, не додумались сделать своего героя голубым).



В игре очень много смешных ситуаций и неожиданных поворотов сюжета. Будто бы книгу читаешь, переворачиваешь страницу — и ждешь чего-то ошеломляющего: крови, секса, насилия. В общем, проект явно рассчитан на взрослую аудиторию.

Но мы-то знаем, что мечта любого нормального малолетнего маньяка — поиграть в такую игру. Еще одна отличительная особенность игры — сцены смерти из известных кинофильмов («Спасение рядового Райана», «Матрица», «Терминатор»), регулярно появляющиеся на экране монитора. Геймплэй просто потрясающий, оторваться невозможно. В добавку к обычным прыжкам, лазанью, плаванью и летанию, которые всегда наблюдаются в 3D платформерах, в игре есть уровни а ля квака, ныд фор спыд, не очень сложные пазлы и огроменная куча мини-игр. Графика очень хорошая, но это и не удивительно — ведь Rare никогда не делали игр с плохой графикой.

Несмотря на внешнее сходство Bad Fur Day с сериалом South Park, творение Nintendo вызвало куда больший резонанс, чем скандальная серия с Джорджем Бушем. На протяжении нескольких лет Nintendo дружила с главным борцом за прекращение насилия в мире компьютерных игр — сенатором Либерманом. Теперь долгий период тесных взаимоотношений завершился, и Nintendo придется искать нового покровителя. Впрочем, хорошие продажи Conker's Bad Fur Day, а также высокая оценка таких журналов, как Playboy и MGH, свидетельствует о правильности решения Nintendo. Продолжение игры уже зреет в недрах Rare Ltd.



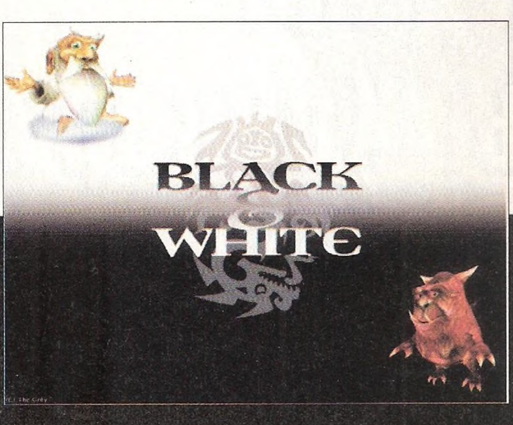






Андрей Гайдут

Черным по белому





- Разработчик: **Lionhead Studios**
- Издатель: **Electronic Arts**
- URL: **www.lionhead.co.uk/unshocked/bw/**
- Жанр: **Симулятор Бога**

На колени, дети мои! Не раздражайте и не злите своего Бога, а то, чего доброго, он разозлится и спустит на вас свою скотину божественную — корову всемогущую, сами знаете, какова она в гневе. Кто это там возмущается? Видимо, пора вас погонять вокруг моего тотема, пока не попадаете от припадочных хороводов. Нет, не так. Сейчас подниму статую на все сто процентов — то-то будет весело! Люблю все-таки быть богом...

...Если кто-то не понял, чего это я здесь нагнал, объясняю — это была выдержка из игрового процесса Black & White. Так сказать, как играл, так и написал. Казалось бы, так давно ждали игру, чего только о ней не слышали, чем только нас не «кормили» перед выходом — мы уже начали было думать: че это вообще такое — B&W? И вот те раз, получили! Я не в смысле, что получилось не совсем то, на что надеялись. Совсем наоборот — такого я даже и не ожидал. Да за такую игру разработчиков нужно поить исключительно птичьим молоком, чтобы дольше сохранялись (сильно сказано, но поверьте — заслужено).



Графика — фантастика. Хотя это и не синоним, зато к игре подходит полностью. Помнится, отправил куда-то свою тварь поклонников набирать, а сам красотою любуюсь. И так все здорово, что хочется каждые пять сек скриншоты рубить.

Природа в игре получилась на диво реалистичной. Эти покачивающиеся деревья, поля с прорастающей пшеницей, море со стайками рыбок и пр. производят наилучшее впечатление. Здания, домики, склады и, конечно же, мой храм божественный прорисованы до мельчайших подробностей. Приятно, само собой, полюбоваться и своим чадом здоровенным (в дальнейшем, при правильном уходе), и зрелищными чудесами, и помощниками нашими — богом и чертом (или, как они себя называют, — инь да янь, черное и белое, добро и зло). Хочу добавить также, что в зависимости от того, сколько людишек вы пускаете в расход, игровая графика меняется от светлого к мрачному — для более пол-





ного соответствия вашему имиджу. И все бы нормально, красиво, да вот только ресурсы вся эта красота жрет с большим аппетитом. Даже играя на не детской машине со 128 Мб RAM, 32 Мб на Riva TNT 2 и процом селероновским 500-ым я иногда задумывался над тем, чего же этой игре нужно для комфортной работы (почему-то на ум все время приходило GeForce3, 516 Мб RAM, Pentium 4 — все-таки любят боги все мощное).

Динамичность сюжета просто поражает. Казалось бы, все, освоился, развиваешь

свою деревню, а тут тебе — оппа! — и все сначала. И снова раздуляешься, как бы царство расширить да псевдобога вражеского с его чучелом под себя подмять, да еще и корова... STOP! Здесь разговор отдельный. Чего только она не вытворяла. Очень интересно было сначала за нею вообще понаблюдать: как ходит, спит, воздух портит, нужду справляет... Потом начал на ней всякого рода примочки практиковать. Например, облепил ее в пещере всю наколками, так что выглядеть она стала как матерый зек.

Или как коровка человеками бросалась, за что, правда, и была приговорена к публичному избиению — я ведь играть-то старался «по-божески». А что было, когда она освоила парочку заклинаний, любимым из которых оказалось чудо воды — она просто начала везде ходить и все поливать, поливать, поливать...

Меня вначале забавляло, а потом просто доставать начало то, что буренку перед каждым обедом приходится погладить, объяснить, какая она хорошая, чтобы эта скотина потом пожрала. Кстати, мной был обнаружен один очень интересный момент. Не знаю — может, это глюк был, но как-то раз я отправил свою корову прогуляться по «холодным улицам старого города» и занялся наведением порядка в своей парафии. Убедив мирян в том, что я единственный и неповторимый, я сразу кинулся за существом. И что же я увидел? Эта скотина подошла к ничего не подозревающему рыбаку, взяла его, изучающе посмотрела и... съела. Вот тебе и травоядное животное.





А как она дерется! Да это же Мортал Комбат и Матрица в одной корове. Такое в бою вытворяет, что монахи из какого-нибудь Южного Шао-Линя просто отдыхают. Файтинги очень реалистичны, да еще и под офигенную ударную озвучку. Складывается впечатление, что смотришь какой-нибудь индийский фильм или передачу из цикла «бои без правил».

Игровое управление оказалось очень простым и удобным: хапнул кусок земли, держишься и — полетели куда глаза глядят да руки хватает. Или этот прикол с метками на земле — село завоевал, номерочек присвоил, вот тебе и дополнительное место для полетов. А быстрый доступ к чудесам посредством жестов — что может быть проще? Черканул на земле выкрутас какой-нибудь, а тот, в свою очередь, чудом оказался — вот и думаешь теперь, к кому с этим дивом пойти да кого удивить.

Звук и музыка в игре выше всяких похвал. На каждое игровое событие вылазит заготовленный мьюзик. Звуки природы, гром, гроза, чудеса всякие реализованы на пять с плюсом. Если взять песенку троих моряков, то это их «Ай Длай Длы, Ай Длай Длы» я сам потом непроизвольно напевал. А когда корова в деревне дансинг устраивает! Под смачную веселую мелодию она собирает людей и, выстраивая их перед собою, как в школе танцев, начинает водить хороводы.

То, что с чувством юмора у разработчиков нет проблем, ясно, наверное, всякому, в B&W играющему. Добавлю хотя бы то, как они изобразили всем известные культовые личности — бога и дьявола. Это два маленьких толстеньких существа (каждый со своими приколами: у одного жизненный принцип — мочить всех, а у другого — помилуй ближнего своего). На чьей стороне вы больше играете — тот и босс. Подбор животных в игре является далеко не самым серьезным (корова, тигр, обезьяна для начала...), да и поведение существа тоже не есть высококультурным :). Примешали сюда даже сценку из «Титаника», когда моряки уплывают, раскинув руки, на носу корабля и другие приколы.



...Людишки, ко мне! Чувствую, что в меня вера ослабевает. Для вас ведь что должно быть главным? Нет, не хлеб и не вода, а вера в меня Великого. Вам что — чуда хочется? Сейчас я вам устрою чудеса на виражах! Я сейчас такое Чудо залабаю, что женщины население в деревнях в пять раз увеличат. Да не бойтесь так, корова моя здесь ни при чем. Все намана. Это бозя так шутит. Молитесь на меня, восхваляйте — и вам ничего не будет. Во имя Блэка энд Вайта, Аминь!

Юрий Гладкий







GeForce3 на первый взгляд

Если бы среди геймеров нашей страны проводился опрос на тему «О каком из компьютерных комплектующих вы мечтаете?», то процентов девяносто ответов были бы — «Видеокарта GeForce 256». Еще 10% ответили бы, что мечтают о GeForce 2 (но это самые обеспеченные). Что ж, действительно, эти видеокарты от nVidia отлично зарекомендовали себя в Украине, превосходя конкурентов по всем показателям. Но время не стоит на месте — и вот уже nVidia анонсирует новую железку с довольно неожиданным ☺ названием GeForce 3. Уже исходя только из этого можно предположить, что различий между этой видеокартой и предыдущими моделями линии GeForce будет множество, хотя, подобно последнему выходу GeForce2 Ultra, эта карта потребует от вас наличия туго набитого бумажника. OK! Давайте посмотрим, за что придется платить приблизительно 350 «зеленых». Чувствую, разработчики не ограничились лишь скоростным апгрейдом.

Сначала цифры. Оригинальный TNT чип имел 7 млн. транзисторов, TNT 2 — 15 млн., а GeForce2 — 25 млн. У GeForce 3 — 57 млн. (!) транзисторов. По сути, перед нами самый сложный и совершенный в мире процессор (сравните, у пресловутого Pentium 4 — 47 млн. транзисторов). По этой причине GeForce 3 является первым полностью программируемым GPU. Еще немного сухих цифр:

- частота графического ядра — 200 МГц;
- число пиксельных конвейеров рендеринга: четыре;
- число текстурных блоков на каждом конвейере рендеринга — два;
- возможность наложения до четырех текстур на один пиксель за один проход (требуется два такта, если число комбинируемых текстур больше двух);
- интерфейс памяти — 128 бит;
- поддерживаемые типы памяти — DDR SDRAM/SGRAM;
- максимальное разрешение — 2048 x 1536 75 Гц;
- аппаратный T&L с производительностью эквивалентной 76 млрд. операций с плавающей точкой в секунду;
- полная аппаратная поддержка всех возможностей MS DirectX 8.0 и OpenGL 1.2;
- поддерживаются текстуры с размером вплоть до 4096 x 4096 32 бит.

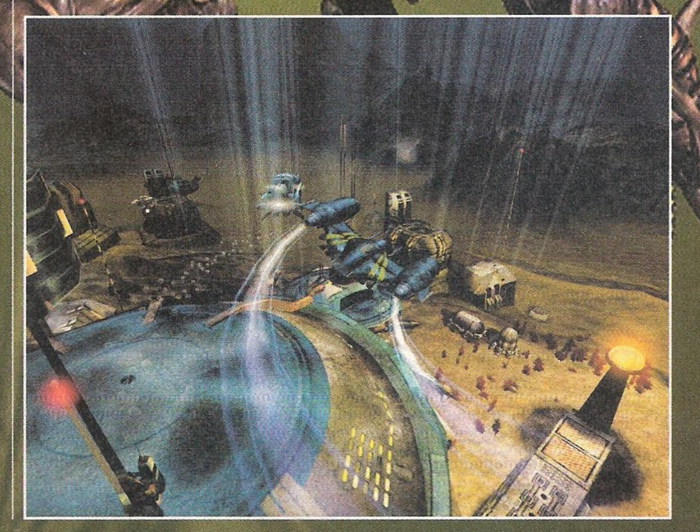
Впечатляет, но что это значит для игр? Мало того, что традиционные пути преобразования, освещения и рендеринга полностью находятся на чипе — программисты игр могут также использовать движок nfiniteFX, в буквальном смысле применяя собственные методы обработки этих действий. Уникальным в этих программах является то, что они не используют процессор компьютера, чтобы работать. Полностью обрабатываемые GeForce 3, они оставляют процессору заботиться о второстепенных вопросах вроде физики и геймплея. Так, например, программист может загрузить полигональную модель в память GeForce3 и затем писать программы, которые берет на себя GPU, чтобы преобразовать и осветить эту модель в режиме реального времени.

Мы видели видеофрагменты, показывающие этот метод в действии. Основные модели не созданы с использованием motion-captured или key-frame. Они управляются в соответствии с программами, работающими на GPU; и их освещение, и рендеринг — все обработано в режиме реального времени исключительно видеокартой. Для игр это означает, что видеокарта может использоваться способами, которые не были возможны прежде. Нет больше необходимости полагаться на CPU, чтобы преобразовать анимацию, тени, освещение, и т.д. Вся эта информация может быть обработана в программном обеспечении, идущем на GeForce GPU. Программы, которые делают это, могут быть полностью созданы пользователем. Очень круто.

Новые дополнительные свойства включают HRAA, или высокое сглаживание разрешения. GeForce3 способна производить сглаживание в четыре раза быстрее, чем GeForce2 Ultra. Это фактически новый способ сглаживания под названием Quincunx.

То есть, Q3 ARENA будет бегать в разрешении 1024 x 768 x 32 с 4-кратным сглаживанием на скорости 70 кадров секунду. Просто срывает крышу. Это все касательно программирования с GeForce3. Так как GPU полностью программируем, разработчики свободны придумать любой путь использования этой технологии. Если один программер может задействовать стандартные методы, обеспеченные nVidia, то другой может придумать полностью новый и, возможно, более эффективный метод выполнения той же операции. Согласитесь, открываются огромные возможности для самореализации. А уж какие игры будут поддерживать все эти прелести — даже представить страшно. Что ж, я думаю, игра стоит свеч.

Андрей Гайдут



По материалам rgw.ru

Железный БУМ

Мобильный телефон вместо билета

Британские клабберы и поклонники кино стали свидетелями новой технической революции. На смену бумажным билетам и флаерам приходят электронные идентификаторы на мобильном телефоне. Оформив заявку на одном из интернет-сайтов или позвонив по соответствующему номеру, вы получаете на свой телефон кодовое сообщение, которое и демонстрируете охране клуба или кинотеатра. Новую систему уже поддержали такие модные заведения как Ministry of Sound, Home, Hanover Grand и Turnmills.

Дворники-шпионы

Обычные дворники для автомобилей в скором времени будут оснащены специальными камерами для наблюдения за состоянием водителя. В случае засыпания последнего прибор будет выдавать истошный сигнал. Система настолько совершенна, что способна отслеживать движение глаз, даже если водитель использует солнцезащитные очки. Прибор будет установлен на последних моделях Volvo, которые появятся в продаже к концу этого года. По мнению представителей компании, использование подобной технологии поможет сократить количество дорожных происшествий, большинство из которых происходит из-за сонливости и невнимательности водителя.

Главное в телефоне — игры

По оценке большинства аналитиков к 2005 году четверо из пяти обладателей мобильных телефонов будут использовать их для проведения времени в обществе компьютерных игр. Рынок объемом в 200 млн. человек и ежегодным оборотом в 6 млрд. долл. США уже сейчас привлекает пристальное внимание большинства крупных компаний. Например, Sony Computer Entertainment отказалась от создания карманной приставки, отдав предпочтение долговременным инвестициям в разработку игр для мобильных телефонов следующего поколения. Нынешнее поколение мобильных телефонов не располагает к глобальным игровым проектам, но к 2003 году с внедрением видеотелефонии, развитием микрочиповой индустрии, а также с массовым производством миниатюрных голографических проекторов все может очень серьезно измениться. Microsoft, Sega и Nintendo уже работают над своими собственными секретными разработками, которые увидят свет не раньше 2002 года.

Японцы упаковали 1 терабайт

Группа инженеров из университета Киото и специалисты Central Glass объявили о разработке нового поколения источников хранения информации. Согласно профессору Хайрао, новая технология использует воздействие особого лазера (femtosecond laser) на стекло, которое подвергается определенным изменениям и способно хранить гигантский объем информации. Кубический сантиметр подобного материала состоит из 2000 слоев и может хранить данные вплоть до 1-го терабайта с высокой скоростью доступа. Хайрао предполагает, что коммерческая разработка первых технических прототипов начнется к концу этого года, а в середине 2004 года мы сможем приобрести первые записывающие устройства. Кроме того, во все том же университете Киото на протяжении последних двадцати лет идет работа над трехмерной голографической памятью, которая вряд ли станет реальностью раньше, чем через 8–10 лет.

10 ГГц в 2005 году

Благодаря новой технологии компании Intel, AMD, IBM и Motorola смогут производить процессоры с частотой на 10 ГГц уже к середине 2005 года. Коммерческие вложения в новую технологию и специально созданную для этих целей компанию EUV через несколько лет превысят полтора миллиарда долларов. Помимо высокой частоты, предполагается производство 0.07-микронных чипов уже в начале 2003 года с последующим переходом на 0.01 микрон в начале 2005 года.

Хлебная порнография

Робин Сауфгейт из Брунельского Университета изобрел первый в мире тостер, предсказывающий погоду на обыкновенных ломтях хлеба. Аналогичный обычному электронному прибору тостер Робина имеет выход в сеть, специальную матрицу, которая наносит изображение, и аналитический блок, обрабатывающий поступающую информацию. Тостер может работать в нескольких режимах и пока способен выжигать три типа погодных условий: солнечную, облачную или дождливую погоду. Сауфгейт надеется доделать чудо-тостер и публично продемонстрировать своим коллегам 11 июня этого года. Будущие версии тостера смогут выжигать текстовые сообщения, SMS и сложную рекламу все на тех же кусках свежего хлеба. Ну а потом появятся мультфильмы, комиксы и вожделенная порнография.

КОДЫ К ИГРАМ

Cheats + Hits

Serious Sam (PC)

Во время игры нажмите [F1], чтобы открыть окно консоли. Введите один из приведенных ниже кодов, нажмите [Enter], а затем снова [F1], чтоб активизировать соответствующую коду функцию.

Код	*Действие*
cht_bGod	режим бога
cht_bGiveAll	все оружие
cht_bRefresh	все жизни
cht_bGhost	проход сквозь стену
cht_bInvisible	невидимость
cht_bFly	режим полета

Альтернативные коды: во время игры нажмите [~], чтобы открыть консоль, в ней введите один из приведенных ниже кодов:

Код	*Действие*
please god	режим бога
please giveall	все оружие
please refresh	все жизни
please ghost	проход сквозь стену
please invisible	невидимость
please fly	режим полета

Star Wars: Battle for Naboo (PC)

Зайдите в Options/Passcodes и введите один из ниже приведенных кодов:

Код	*Действие*
JHGNRGAS	доступ ко всем уровням
FMRYLDAD	уровень темной стороны
EOWXZGAS	фотография команды разработчиков
DIWMZIAR	показывает имена разработчиков
HRDTOKIL	улучшенные щиты
RQORACAQ	доступ к AAT
LFZWKXAA	бессмертие
XFIIYBAY	SwampSpeeder
JOBXXFAI	картинная галерея
RECTVBAH	концертный зал
CXSJMIAA	убивает с первого раза
RQORACAQ	AAT-танк (в некоторых уровнях)
NASTYMDE	повышение сложности

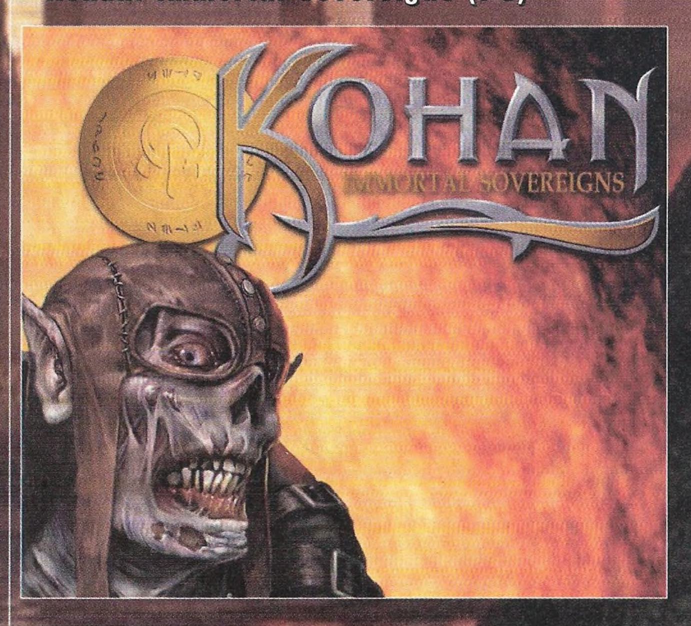


Blade Of Darkness (PC)

Введите эти коды во время игры:

Код	*Действие*
levelend	пропуск уровня
allmighty	максимум здоровье
tothepoint	все оружие
itemsgalore	все предметы
doorsnomore	все ключи для текущего уровня

Kohan: Immortal Sovereigns (PC)



Во время игры нажмите [Enter] и введите один из приведенных ниже кодов:

Код	*Действие*
hoody hoo	+10 всем продуктам
unpleasant dreams	катаклизм
speed it up	быстрое строительство
show fog	вся карта
free gold	максимум золота
yeahbam	выигрываете миссию

Fate Of The Dragon (PC)

Во время игры нажмите [Enter] и введите один из приведенных ниже кодов:

Код	*Действие*
!obj+god!	режим бога для выбранного солдата
!obj+godblessovermax!	максимальный уровень для выбранного генерала
!om+godblessgreed!	дает 100 000 всех ресурсов
!obj+all!	дает все ресурсы
!obj+gold!	дает золото
!obj+lumber!	дает лес
!obj+rawmeat!	дает мясо

!obj+corn!	дает зерно
!obj+food!	дает еду
!obj+iron!	дает железо
!obj+wine!	дает вино
!obj+speed!	турборежим
!om+smartbomb!	убивает всех врагов
!om+icanseeagain!	вся карта
!om+fog!	убирает туман войны
!om+win!	немедленная победа
!om+fps!	показывает FPS

Giants: Citizen Kabuto (PC)

Во время игры нажмите [T] или [Y], затем введите один из приведенных ниже кодов:

Код	*Действие*
basegoveryfast	быстрое строительство *
basefillerup	полная энергия для базы *
pleasehealme	полное здоровье
mapshowitall	открывает всю карту
ineedspells	бесконечная манна
gimmegifts	моментальная продажа магий в магазине *
itsmyparty	моментальная party house *
allmissionsaregoodtogo	выбор уровня
basepopulate	максимальное население *
fr	показывает FPD

* — эти коды работают только в миссиях, где есть строения

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat mode

Остановите игру и, удерживая [Numpad 7], нажмите [Spacebar](3), C, V, [Up], [Down], [Left], [Up], C, V, [Spacebar], V, B, [Spacebar], V, B. Если вы правильно ввели код, то экран вздрогнет. Теперь выберите опцию «End Run». Все читы, уровни и многое другое станет доступно.

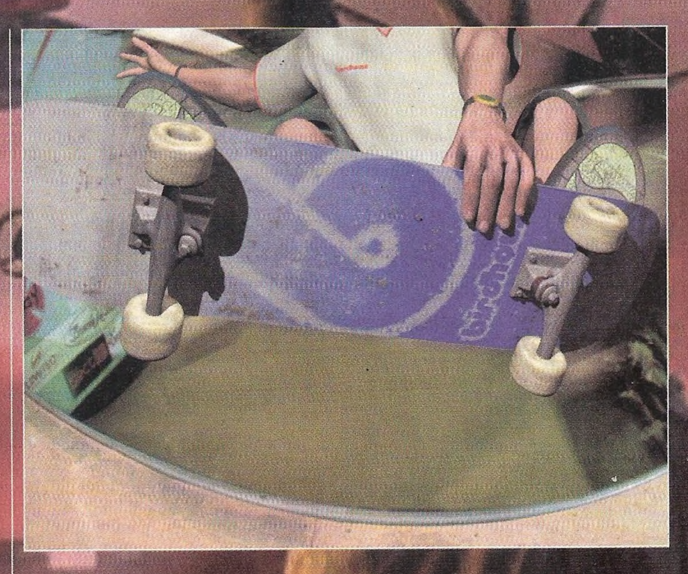

Giants: Citizen Kabuto

Turbo mode

Остановите игру и, удерживая [Numpad 7], нажмите [Down], C, V, [Right], [Up], B, [Down], C, V, [Right], [Up], B. Скорость игры увеличится на 25%.

Blood mode

Остановите игру и, удерживая [Numpad 7], нажмите [Right], [Up], C, V.



Толстый игрок

Остановите игру и, удерживая [Numpad 7], нажмите [Spacebar](4), [Left], [Spacebar](4), [Left], [Spacebar](4), [Left]. Каждое новое нажатие кода делает игрока толще.

Худой игрок

Остановите игру и, удерживая [Numpad 7], нажмите [Spacebar](4), C, [Spacebar](4), C, [Spacebar](4), C. Этот код, как и предыдущий, работает многократно.

Monkey Hero (PlayStation)

Получить все предметы

Во время игры нажмите L2 + R2 + Circle + X.

Tropico

Увеличение счастья (10 очков).

Удерживая CTRL введите: contento. Это увеличит счастье ваших людей на 10 очков.

Деньги ($20,000)

Удерживая CTRL введите: pesos. Это даст вам дополнительно $20,000



Simpsons Wrestling (PlayStation)

Получить Bonus Match Up Option

В окне «press Start» нажмите Circle, Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right.

Net Force

Вы видели когда-нибудь рассвет в монгольской степи? Нет? Ну не расстраивайтесь. Вы не много потеряли, ничего интересного. Но сегодня не об этом. Сегодня перед нами стоит сложная задача — пробраться незамеченными в популярный киевский игровой клуб «Net Force». Мы должны пересчитать количество единиц боевой техники и выяснить ее мощность, а потом неожиданно захватить кого-нибудь и допросить — узнать все о клубе: о его прошлом, настоящем и будущем.

«Надевай чулок на голову и вперед», — тихо говорю я своему напарнику. Мы стоим возле самого входа в неизвестность, мое лицо покрылось испариной. «Ты что? — ответил Юра. — Тоже мне охотник за головами нашелся. Нам шум ни к чему, надо все тихо делать». Ok! Я медленно достаю свой диктофон 45-го калибра с глушителем. В свою очередь, Юра, ехидно улыбаясь, запускает руку в карман своих огромных штанов. На свет появляется портативная видеокамера на портативном штативе в портативном чехле. «А у тебя разрешение на съемку есть?» — спрашиваю я. Глубокие и грустные глаза его стали мокрыми от слез: «Вечно ты все испортишь. Ладно, идем, труба зовет».

Заходим. Приятная прохлада, царящая внутри, удивляет, ведь на улице стоит такая жара, что и *Долина смерти* покажется криокамерой. Мы ведь привыкли, что большинство заведений подобного рода встречает нас сводящей с ума духотой. На стенах коридора висят подозрительного вида картины. «Puzzl'ы, — с многозначительным видом сказал Юра, мистер Умник, — это ж сколько их складывать надо было, а потом еще и на стенку лепить». Puzzl'ы-картины действительно впечатляют. Под самым потолком висит плакат с надписью на буржуйском языке. «Но другс», — читает мой друг (все-таки годы изучения французского языка дают себя знать).



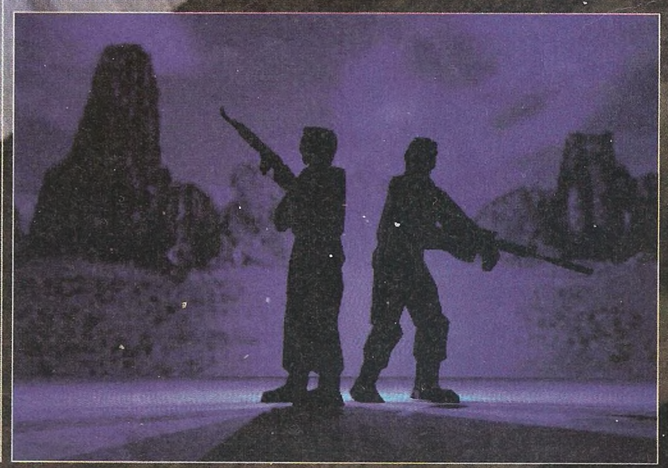
— Это в смысле, что друзей приводить с собой нельзя? Хорошо, что они «Но подругс» не написали.

— Нет, «No drugs» значит, что тот кокс, который ты с собой принес, можно выкинуть. И травку курить тоже нельзя (впрочем, как и обычные сигареты), а то в дыму клаву не видно, да и мозги хуже варят.

Проходим дальше. Уютненько тут. Юре тоже понравилось, и он одобрительно хмыкнул. Он всегда одобрительно хмыкает, когда видит компьютеры, а тут их немало. В двух залах мы умудрились насчитать около тридцати машин. Оснащения хватает и для сетевых баталий, и для брождения по интернету. Celeron 600, 64 RAM, Voodoo Banschee 16, мониторы 15'', в сети 100 Мбит. Просочилась инфа, что в ближайшее время будет проведен апгрейд — GeForce, оперативы добавят, в общем, еще круче будет.

Ни для кого не секрет, что все компьютерные игровые клубы делятся на два типа. Первый — это когда внутри стоит страшный ор, игроки стреляют друг в друга из виртуальных слонобоев и при этом литрами пьют пиво и поглощают гамбургеры всех видов и размеров. В общем, «оттягиваются» по-черному. А второй тип клубов представляет собой место, где можно спокойно расслабиться, выпить кофе, побродить по всемирной паутине или не спеша завалить парутройку ботов в третей кваке. Знаете, что в этой истории самое удивительное? То, что «Net Force» каким-то непостижимым образом сочетает в себе все достоинства обоих типов. Каждый найдет себе здесь занятие по вкусу и никто никому не помешает. Да что уж тут говорить, если они по утрам детей малых (да и взрослых-ламеров) премудростям компьютерным обучают — сертифицированные курсы.

А вечерком собираются ребята постарше и начинают валиться в незабвенный Counter-Strike. Теперь попрошу минутку внимания!!! С первого июня в «Net Force» будет проводиться открытый чемпионат Киева по Counter-Strike 1.1 на кубок Unitrade с нешуточным призовым фондом в 1000 у.е. В турнире примут участие не только киевляне, но и команды из многих городов Украи-



Новости от Samsung

В этом году, впервые, состоится **Всемирный чемпионат** по компьютерным играм, инициатором и организатором которого выступила **компания Samsung**. В будущем такой чемпионат станет традиционным. В программе соревнований заявлены игры **Quake3** и **Counter Strike**. Так же, как и по всему миру, в Украине состоятся отборочные туры, которые начнутся в сентябре. Участвовать в них будут восемь регионов — Киев, Харьков, Днепропетровск, Запорожье, Донецк, Одесса, Симферополь и Львов. Специальных требований к участникам не выдвигается. Единственное условие — они должны быть старше 14 лет.

Украинский финал, на который съедутся победители региональных игр (2 команды и 2 одиночных игрока), состоится в **конце октября в Киеве**. Победители Украинского чемпионата в декабре этого года смогут принять участие во Всемирном **финале в Сеуле**, призовой фонд которого составит **300 тысяч долларов**.

ны, а также из Москвы и Питера (так, что есть шанс поквитаться с соседями за «Брат-2»). Состав команды 4 человека.

Приятно, что есть люди, которые развивают у нас клубно-геймерское движение.

В общем, «Net Force» — это клуб, который умеет поддерживать старые традиции (а их за три года существования накопилось достаточно) и создавать новые. Для многих игроков он стал просто вторым домом. Некоторые даже отмечают здесь свои дни рождения. Можно, например, устроить турнир по StarCraft имени себя любимого, скинуться с друзьями и предоставить призовой фонд. В «Net Force» действует гибкая система скидок. Например, поиграв в общей сложности 50 часов за определенный период можно стать членом club'а и получить club'ную карточку. С ней все услуги в клубе для вас почти в два раза дешевле. Правда, на пиво этот закон не распространяется, так как оно, родное, здесь не продается. Но никто не запрещает вам приносить его с собой. Только в порыве радости от виртуального убийства недруга не разлейте благословенный напиток на комп — себе дороже будет.

Админы довольно исполнительные и толковые. Стараются прийти на выручку по первому вашему зову, но за нецензурные выражения наказывают — вы на 15 минут остаетесь вне игры. Проголодались во время боя? Закажите пиццу с доставкой, всегда найдутся желающие «затоптать» ее вместе с вами.

Кажется, пора подводить итоги. Точнее один, основной. Если вы геймер в душе и по призванию, если хотите оторваться по полной программе с друзьями или самому спокойно найти в интернете нужную инфу, то «Net Force» — это то, что вам нужно. Мы даже выдадим вам его месторасположение. Записывайте: г. Киев, ул.Московская, 5/2 (рядом со станцией метро «Арсенальная»). Для виртуальных путешественников — www.nf.kiev.ua.

Ну что, увидимся inside?

Разведку производили ***Андрей Гайдут, Юрий Гладкий***

П@утин@

Блуждая по Сети всегда убеждаюсь, что сайты бывают разные, прямо как в песне поется: красивые и... не очень. Последних, кстати, больше. Но сегодня не об этом. Раз у вас в руках наш журнал, то вы скорее всего геймер(ша) — нужное подчеркнуть. А с чего начинали свою геймерскую карьеру многие люди, не избалованные новомодными видеокартами, джойстиками с отдачей и другими буржуйскими штучками? Конечно, с досовских игрушек. Спроси сейчас паренька помоложе, что это такое, он тебе и не ответит. Между тем, есть в Сети укромное местечко для фанатов игр под DOS. А адресто у сайта какой, ни с чем не перепутаешь:

dosgames.com

Найти на нем можно много чего, но самое главное — это, конечно же, игрушки. Их около двухсот и все они бесплатные (здорово, правда?). Если захотелось сделать download — нет проблем. Занимают эти динозавры игрового мира в среднем не более 1,5 Мб в заархивированном состоянии. Жанры самые разные: от пазлов до 3D шутеров. Не забыли еще, что такое трехмерная стрелялка под DOS? Если есть желание тряхнуть стариной — вперед на сайт. Для людей, любящих создавать собственные «шедевры», есть несколько систем. Среди них Adventure Game Studio, которая не вступая в конфликт со своим названием помогает клепать игрушки в стиле adventure; ZZT от Epic Megagames (не одним Unreal жив разработчик) и прочие. На страничке, посвященной утилитам, тоже есть кое-что интересное, например, программа *Moslo*, которая «замедляет» досовские игры на вашем компьютере до удобоваримого состояния.

www.idleworm.com

Еще один сайт, о котором хотелось бы вспомнить, нельзя назвать совсем игровым. Но, тем не менее, есть в нем что-то привлекательное, можно даже сказать прикольное. И находятся эти приколы в разделе *games*. Хотя играми их можно назвать с трудом. Извращение какое-то анимированное, честно говоря, а не игры. Но кому-то наверняка по вкусу придется *Misery 2*, где надо молотком ломать ноги беззащитному Биллу Гейтсу, привязанному к кровати. Кстати, на сайте это не единственное издевательство над образом многострадального Билли. Его еще можно избивать при помощи боксерских перчаток.

В игрушке *Shoot the monkey* основная цель — пристрелить беззащитную обезьянку, которая бегает туда-сюда, как в тире. При этом вас сопровождает издевательская надпись «пристрелите обезьяну и НЕ выиграйте $20».

Hillary is disappointed — что-то вроде барометра плохого настроения жены американского экс-президента. Перемещаясь от состояния «расстроена» к «сильно расстроена», можно заметить «чудесные» превращения лица Хиллари. Хорошо, что настроений у нее мало, а то можно было бы совсем испугаться. Не хочется слишком обламывать вам кайф, поэтому не буду больше вдаваться в подробности.

В целом игры «дружелюбны» и отличаются быстротой прохождения (то есть, когда надоело, тогда и закончил) и ненавязчивостью. Кстати, на сайте есть еще и небольшие мультики, тоже довольно оригинальные.

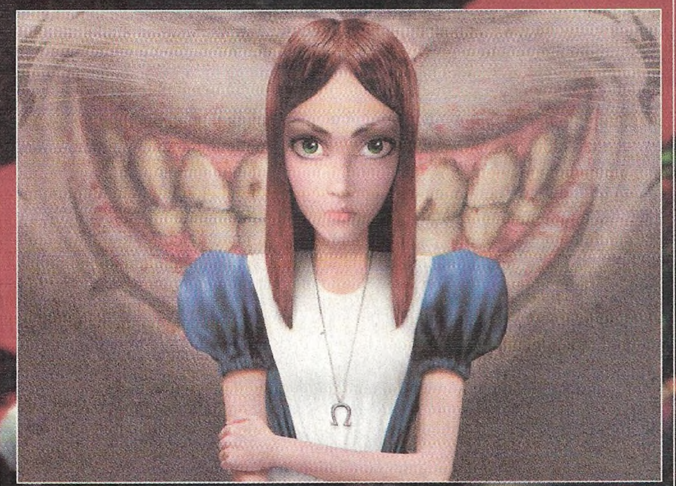


Компьютерные игры. За или против? Конечно заа-а-а-а!!!!!!

Знаете, есть такой анекдот:

Сидит как-то программист, налаживает свою пятилетнюю работу, обложился справочниками, документацией, неделю сидит — ни фига не получается. Мужик уже похудел весь, зарос щетиной... Тут входит в комнату его мама и говорит с горечью в голосе:

— Ну что, все играешь???



Или так:

— Ты уже целый час сидишь у компьютера (телевизора), ничему хорошему эти игры тебя не научат!

Уверен, что каждый геймер со стажем больше месяца уже привык к таким словам. Не верьте родителям, когда они говорят, что вы на их месте будете поступать так же. Представьте себе: заходите вы лет через двадцать в комнату к своему чаду, а оно рубится по сетке в Кваку эдак двадцатую со своим другом из Занзибара. Неужели накричите на ребенка? Нет, просто вырвете джойстик из рук и покажете, как в 98-ом папка ботов валил.

И при этом никому не докажешь, что компьютерные игры — это не такая уж плохая вещь, бывают занятия гораздо похуже. Кое-кто слушает «Иванушек» или читает Маринину — вот на месте их родителей я задумался бы (только не надо подавать на журнал в суд, я шучу, если кто не понял).

Мне уже, честно говоря, надоели эти разговоры о вреде компьютерных игр. Особенно напрягают доводы так называемых критиков.

Правда, один из них трудно оспорить. Да, компьютерные игры наносят некоторый вред зрению. Но, во-первых, просмотр телепрограмм, работа на компьютере или просто чтение — тоже не подарок в этом отношении. А во-вторых, технологии не стоят на месте и качество мониторов, и их безопасность улучшаются день от дня. Скоро играть на компьютере будет не так вредно для зрения, как смотреть в окно.

Еще один прикольный довод: игры, видите ли, мешают учебе. Это все «казки дідуся Панаса». Лично я, интенсивно



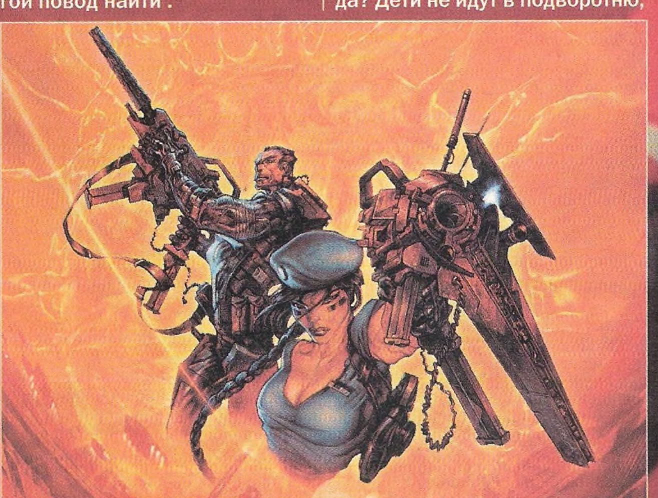




играя на приставке, а потом и на компьютере, умудрился без особых проблем получить золотую медаль в школе и поступить в довольно приличный вуз. У многих моих друзей и знакомых — похожая ситуация. Понимаете, уважаемые родители, те, кто не хочет учиться, не будет этого делать и так. Для этого можно и другой повод найти .

Помню, в былые времена говорили: «Нужно, чтобы было много секций, кружков для детей и молодежи, они не должны пропадать в подворотне». Вот сейчас есть компьютерные клубы, и те же люди говорят, что это чуть ли не притоны и там подростки разлагаются морально.

Так елки-палки, где же правда? Дети не идут в подворотню,













а сидят себе, ботов убивают. Пиво пьют? Так не все же (неудобно пить пиво и мочить ботов одновременно — пиво разольется, и будет пятно на брюках, или вообще клаву зальешь). Да и где сейчас пиво не пьют? Вообще, компьютерный клуб — это та же секция или кружок, только покруче.

Друзей можно найти, потусоваться да и просто хорошо время провести.

Еще куча народа думает, что игры исключительно «тупят» людей и ничего интеллектуального не содержат. Можно классно обломать одного из та-

















ких умников. Посадите его за *Pandora's Box*, пускай соберет десяток-второй головоломок. Или пусть попробует построить пирамиду в третьем *Pharaon'e* (кстати, эта игрушка — почти учебник по истории Древнего мира или, по крайней мере, глава из него). О квестах я вообще молчу. Большинство компьютерных игр как раз развивают, заставляют пошевелить мозгами. Даже в action приходится иногда хорошенько подумать, прежде чем что-то сделать. Из игр мы узнаем много нового по истории и культуре. Это ведь поинтересней будет, чем учебник перелопатить.

Вредны, мол, игры для психики. Представьте себе затертого жизнью паренька. Никто его не любит, все пинают. А он возьми да и пройди три игрушки: в одной принцессу какую-нибудь спас, в другой планету от при-шельцев защитил, а в третьей — вообще Всемирное Зло победил. Почувствует он себя теперь крутым парнем с большой буквы, поднимется у него самооценка не меряно, почти пропорционально набранной экспе. Сможет и к девушке подкатить, и сдачи какому-то отморозку дать (еще бы, он ведь галактику защитил, а тут с одним придурком разобраться не сможет?).

«Дети, которые играют в жестокие компьютерные игры, более склонны к жестокости в реальной жизни», — изрекают умные тети и дяди с научными степенями, смотря на нас сквозь толстые линзы своих очков.

Попробуйте провести такой эксперимент. Станьте у зеркала и серьезно произнесите: «Оранжевые мячи чаще попадают в баскетбольное кольцо, чем черные». Правда, убедительно? То-то же. Но, как говорил герой одного глупого американского фильма, «какие ваши доказательства»? Будут конкретные цифры, будет и «конкретный» разговор.

Помню, как мой отец рассказывал мне не без удовольствия, как они с друзьями в детстве гоняли кошку вокруг дома. Причем на голове у нее был «шлем» в виде кастрюли, а к хвосту привязана связка консервных банок. Но не наигравшись же в жестокие гоночные симуляторы они это делали (по времени маленькая нестыковочка выходит, лет эдак на тридцать). Садистов во все времена хватало, нечего на компьютеры пенять. И если вам скажут: этот парень отправил на тот свет несколько человек только потому, что переиграл в *Unreal*, не верьте. Он бы сделал это рано или поздно и без компьютерных игр. Жесткие игры скорее снимают напряжение. По себе знаю. Придешь домой злой, хочется кого-то стукнуть. А сел за комп, парутройку civil'ов в *Carmaggedon'e* раздавил — и спокойно так на душе стало. Вроде и негуманно, а из окружающих никто не пострадал. И мне хорошо, и им неплохо.

В конце концов, на играх можно и заработать. Представляю себе выражение лица какого-нибудь родителя, когда его чадо возвращается с чемпионата по *Counter-strike* и волочит за собой приз в виде нового компьютера. Вот смеху-то будет! Родитель ребенка в клуб не пускал, обещал без карманных денег на месяц оставить, а тут — на тебе!

Вывод напрашивается один: хватит людей дергать. Шпильте себе на здоровье! Но помните — «що занадто, то не здраво» (народная мудрость).

Игорь Предко

АНКЕТА

1. Твой возраст: ____________________
2. Какой игровой город ты представляешь? ____________________
3. Оценка «ШПИЛЯ!» по 10-бальной шкале ____________________
4. Самые удачные рубрики:
____
5. Плюсы и минусы журнала:
____
6. Какие еще игровые издания ты читаешь?
____
7. Пожелания журналу «ШПИЛЬ!»:
____

Ответы и письма отправляй по адресу: *shpil@comizdat.com*
или
02160, г. Киев, просп. Воссоединения 15, 7-й этаж, ком. 708, «Шпиль!»



НА ЖУРНАЛ «ШПИЛЬ!»

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЦЕНА!
ВСЕГО ЗА 10 ГРН. ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ ЖУРНАЛ ЕЖЕМЕСЯЧНО С СЕНТЯБРЯ ДО КОНЦА 2001 ГОДА!

ПОДПИСАЛСЯ?

Звони нам по **тел. 550-6223, 550-1940,** сообщай свои координаты — первые 10 подписчиков получат лицензионные игры в подарок.
Перечислив 10 грн. на расчетный счет:
р/с 2600 7103801 в АКБ «Интеграл»,
г. Киев, МФО 320735,
код ОКПО 30262819
необходимо выслать нам доставочную карточку до 10.08.2001г. по адресу:
02160, г. Киев, просп. Воссоединения 15, 7-й этаж, ком. 708, «Шпиль!»



ШПИЛЬ! УЖЕ ЖДЕТ ТЕБЯ

Доставочная карточка

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»
до конца 2001 года

Фамилия ____________________
Имя ____________________
Индекс города и почт. отд. связи ____________________
Адрес ____________________
____
№ телефона (с кодом) ____________________

(Заполнять печатными буквами)

«Шпіль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р., **№ 1**

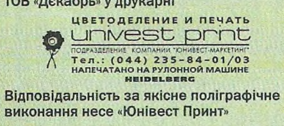
Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2001 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ
Керівник проекту —
І.І. Волошина
Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко
Літературний редактор —
О. Чапленко
Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко
Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський
Відділ реклами —
К.В. Гнєзділова, О.А. Сепітий
Відділ маркетингу —
О.О. Тукалевська
Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун
Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 14.05.2001.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні



Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к.708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com, www.actiontrip.com, www.rgw.ru.*


EXTREME SPORT
EXTREME SPORT
EXTREME SPORT
EXTREME SPORT
x-treme
• sport • life • games • files •
тетради для всех возрастов
динамичному поколению –
новые модные серии:
ночная европа
дикий, дикий мир
комикс
анимация
стиль
Полный каталог тетрадей для оптовых поставок можно бесплатно заказать по адресу:
01054, Киев, ул. Дмитриевская 44б; тел.: 380 (044) 235-11-50, 235-84-03, 235-84-04, 235-84-05,
e-mail:umka@univest-group.com, http://www.univest-group.com
UMKA